

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

WIKIFICTION – RUE DES PLUMES PERDUES... :
UNE PLATEFORME WEB DE CRÉATION COLLABORATIVE
SUR LE THÈME DU RÉCIT FICTIONNEL

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
DENIS-FRANÇOIS DOYON

JANVIER 2009

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Plusieurs personnes ont contribué de près ou de loin à la création, la réalisation et la mise en ligne de la plateforme Wikifiction - Rue des plumes perdues... et je tiens à les remercier.

- Pour son aide et ses encouragements constants, Pascale Raymond (Swan).
- Pour ses conseils avisés et la supervision du processus général, mon directeur de maîtrise, Jean-François Renaud Ph.D..
- De m'avoir admis dans le programme de maîtrise et offert la chance d'obtenir finalement un diplôme, Louis-Claude Paquin Ph.D..
- Pour les connaissances et la rigueur universitaire qu'ils m'ont enseignées et transmises, mes professeurs : Louis-Claude Paquin Ph.D., Jean-Pierre Boyer Ph.D., Simon-Pierre Gourd Ph.D., Marjolaine Béland Ph.D. et bien sûr Jean-François Renaud Ph.D..
- Pour sa précieuse collaboration dans tous les dossiers d'ordre administratif et pour son inaltérable gentillesse, Danielle Gariépy.
- Pour son soutien technique en php/mysql et son aide généreuse malgré une charge de travail déjà lourde, Dany Beaupré.
- Pour leur dépannage en son, Stéphane Larivière et Luc Béliveau.
- Pour leur soutien, l'équipe du laboratoire informatique de la Faculté de communication; plus particulièrement Claude Lortie pour ses fréquents dépannages sur la plateforme Macintosh.
- Les milliers de programmeurs professionnels et amateurs qui ont créé le noyau et la plateforme JOOMLA, de même que ceux qui ont conçu WIKIMEDIA.
- Les créateurs des composants Seyret, Fireboard, mxComments et Joomlawiki, de même que l'équipe Joomlart, pour la feuille de style ja_purity.
- Patric Mondou, du NT2, pour son aide et ses conseils en Flash 8.0 et AS 2.0.
- Mes consoeurs et confrères de maîtrise, pour leurs critiques constructives.

- Georgette Parent et Al Philbrick, pour leurs encouragements tout au long de ma maîtrise et plus particulièrement lors de la réalisation du projet et rédaction du mémoire, ainsi que tous les autres membres de ma famille.

Merci à toutes ces personnes.

AVANT-PROPOS

Ayant toujours été fasciné par les différentes formes d'art autant que par ceux qui les produisent, étant particulièrement amoureux des images et des mots, de la collision poétique créée par leur juste ou improbable assemblage, tout autant que du souffle des récits ou de la charge émotionnelle qu'ils transportent, cela au point de nous être longtemps nous-même consacré à l'écriture, il nous est apparu naturel d'orienter nos efforts vers la sphère de la création artistique, plus précisément vers celle d'une création d'ordre littéraire. Nous avons donc choisi la *création littéraire* comme thème central à notre projet; une *création littéraire* prise cependant dans son sens large et n'excluant nullement d'autres formes de production artistique faisant elles aussi appel au récit ou à la scénarisation.

En plus d'espérer secrètement tirer une douce revanche face aux difficultés et frustrations qui parsèment la route d'un jeune artiste dans la pratique de son art ou dans la reconnaissance de son talent par des pairs, nous souhaitons que l'ouverture de cette porte supplémentaire de communication pave ultimement la voie à de nouveaux procédés, mène encore à l'éclosion de tons inédits ou de propos originaux... Découvertes et nouveautés qui, même si elles n'auront directement été engendrées par à notre machine à contenu, auront peut-être du moins été catalysées par elle.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	iv
LISTE DES FIGURES	viii
LISTE DES TABLEAUX	xi
LISTE DES ABRÉVIATIONS, SIGLES ET ACRONYMES	xii
RÉSUMÉ	xiii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	3
ÉNONCÉ D'INTENTION, PERTINENCE COMMUNICATIONNELLE, PROBLÉMATIQUE ET DÉMARCHE	3
1.1 Énoncé d'intention	3
1.1.1 Intention initiale	3
1.1.2 Intentionnalité révisée – intentionnalité concrète et choix thématiques	3
1.2 Pertinence communicationnelle	5
1.2.1 Aspects socioculturel et sociopolitique	5
1.2.2 Finalité communicationnelle	6
1.3 Problématique	8
1.3.1 Problématiques et pistes de solutions	8
1.4 Démarche	10
1.4.1 Motivations personnelles	10
1.4.2 Démarche socio-politico-culturelle	11
1.4.4 Démarche technique	19
CHAPITRE II	24
ANCRAGES THÉORIQUES ET MÉTHODOLOGIE	24
2.1 Ancrages théoriques	24
2.1.1 Concepts de base	24
2.1.2 Dualité ou bipolarité du projet	27
2.1.3 Dualité épistémologique	28

2.1.4 Dualité sonore	33
2.2 Méthodologie	33
2.2.1 Intentionnalité et conception primaire	34
2.2.2 Exploration primaire.....	34
2.2.3 Réflexion critique et approfondissement conceptuel	34
2.2.4 Acquisition de connaissances	36
2.2.5 Exploration approfondie et modalités de réalisation	37
2.2.6 Expérimentations	37
2.2.7 Production de maquette	38
2.2.8 Production d'un prototype final	39
2.2.9 Construction, paramétrage et vérification de la plateforme.....	39
2.2.10 Transfert de la plateforme sur serveur de production	42
2.2.11 Entretien, observation, retour critique et retouches	42
2.2.12 Production du mémoire.....	42
CHAPITRE III	43
CADRAGE DE L'ŒUVRE	43
3.1 Esthétique.....	43
3.2 Contenu	50
CHAPITRE IV	58
LE PROJET	58
4.1 Aspect descriptif.....	58
4.1.1 Intro.....	59
4.1.2 Accueil et modules principaux	61
4.1.3 Sections.....	66
4.1.5 Composants.....	67
4.1.6 Édition.....	70
4.2 Aspects matériel et compositionnel.....	72
4.2.1 Noyau de base.....	72
4.2.2 Coquille de base.....	76
4.2.3 Coquille modifiée	77
4.3 Expérimentations.....	81
4.3.1 Avant la plateforme... ..	81

4.3.2 Après la plateforme.....	88
4.4 Groupes témoins et évaluation de la plateforme	89
4.4.1 Communautés.....	89
4.4.2 Wikilecteurs.....	90
4.4.3 Activités.....	92
CONCLUSION	94
RÉFÉRENCES	96
Webographie.....	97
CONTENU DU DVD.....	98

LISTE DES FIGURES

Figure 3.1.....	44
Figure 3.2.....	44
Figure 3.3.....	44
Figure 3.4.....	45
Figure 3.5.....	45
Figure 3.6.....	46
Figure 3.7.....	47
Figure 3.8.....	47
Figure 3.9.....	50
Figure 3.10.....	51
Figure 3.11.....	52
Figure 3.12.....	52
Figure 3.13.....	54
Figure 3.14.....	54
Figure 3.15.....	55
Figure 3.16.....	56
Figure 4.1.....	59
Figure 4.2.....	59
Figure 4.3.....	61
Figure 4.4.....	62
Figure 4.5.....	62
Figure 4.6.....	62
Figure 4.7.....	64
Figure 4.8.....	65
Figure 4.9.....	65

Figure 4.10.....	66
Figure 4.11.....	66
Figure 4.12.....	66
Figure 4.13.....	66
Figure 4.14.....	67
Figure 4.15.....	68
Figure 4.16.....	68
Figure 4.17.....	69
Figure 4.18.....	69
Figure 4.19.....	69
Figure 4.20.....	69
Figure 4.21.....	70
Figure 4.22.....	70
Figure 4.23.....	71
Figure 4.24.....	71
Figure 4.25.....	71
Figure 4.26.....	71
Figure 4.27.....	71
Figure 4.28.....	71
Figure 4.29.....	72
Figure 4.30.....	73
Figure 4.31.....	73
Figure 4.32.....	74
Figure 4.33.....	75
Figure 4.34.....	75
Figure 4.35.....	76
Figure 4.36.....	77
Figure 4.37.....	77
Figure 4.38.....	78
Figure 4.39.....	78
Figure 4.40.....	79

Figure 4.41.....	79
Figure 4.42.....	79
Figure 4.43.....	79
Figure 4.44.....	79
Figure 4.45.....	80
Figure 4.46.....	81
Figure 4.47.....	83
Figure 4.48.....	83
Figure 4.49.....	83
Figure 4.50.....	83
Figure 4.51.....	84
Figure 4.52.....	84
Figure 4.53.....	84
Figure 4.54.....	84
Figure 4.55.....	85
Figure 4.56.....	85
Figure 4.57.....	85
Figure 4.58.....	85
Figure 4.59.....	86
Figure 4.60.....	87
Figure 4.61.....	87
Figure 4.62.....	87
Figure 4.63.....	88
Figure 4.64.....	89

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1.1	18
Tableau 4.1	91
Tableau 4.2	92

LISTE DES ABRÉVIATIONS, SIGLES ET ACRONYMES

AJAX	<i>Asynchronous JavaScript and XML</i>
Apache	Serveur Web (http)
AS	<i>Action Script</i>
Blog – blogue	<i>Web log</i>
CERN	Organisation européenne pour la recherche nucléaire
CMS	<i>Content Management System</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
Darwin	Serveur de <i>streaming</i> (vidéo)
DNS	<i>Domain Name Service</i>
HTTP	<i>Hypertext Transfer Protocol</i>
<i>Joomla</i>	(en swahili) : le tout, tous ensemble
LAMP	Linux – Apache – MySQL - PHP
MAMP	Macintosh – Apache – MySQL – PHP
MIT	<i>Massachussets Institute of Technology</i>
PPC	<i>Power Personal Computer</i>
RSS	<i>Really Simple Syndication</i>
SMTP	<i>Simple Mail Transfer Protocol</i>
SPIP	Système de Publication pour l'Internet Partagé (ou Participatif)
SQL (MySQL)	<i>Server Query Language</i>
TIC	Technologies de l'Information et des Communications
TCP/IP	<i>Transfer Core Protocol / Internet Protocol</i>
WAMP	Windows – Apache – MySQL - PHP
Wiki	<i>Wiki wiki</i> : vite vite ! (hawaïen)
WYSIWYG	<i>What You See Is What You Get</i>
XML (XHTML)	<i>Extensible Markup Language</i>

RÉSUMÉ

Notre projet consiste en la réalisation d'une machine à contenu accessible par le Web et permettant l'interaction de créateurs intéressés par le récit fictionnel ou la création collaborative d'une façon plus large. Essentiellement francophone, elle se particularise par ses deux modes de motorisation, blogue et wiki, permettant ainsi tous les degrés de collaboration d'une écriture à plusieurs mains. Dans son contenu elle se veut un tableau social contemporain et s'arrime à la production blogatoire actuelle.

Mots-clef :

Wikifiction, « Rue des plumes perdues », « machine à contenu », écriture, création, collaborative, collective, blogue, wiki, fiction, récit, poésie, cinéma, scénario, vidéo, forum, cms, « web 2.0 »

INTRODUCTION

Toute l'effervescence actuelle sur le Web témoigne de cette volonté de créer et d'entretenir de nouvelles architectures démocratiques de communication et de partage; les notions principales gravitant autour du Web 2.0 s'articulent toutes sur deux points essentiels : le contenu et le partage. De nouveaux opérateurs de sens jaillissent de toute part pour manipuler ou alimenter ce contenu collectif, dans une direction ou dans l'autre. C'est dans cette mouvance postmoderne, cet éclatement de la pensée créatrice et libre qui a choisi les nouvelles technologies pour assise que s'inscrit mon projet, lequel consiste en une plateforme de création de fictions, principalement littéraires, incitant à différents degrés d'interaction en partant de la production individuelle jusqu'à celui d'une authentique écriture collective.

L'outil de création et de diffusion que je me propose de construire et de mettre au service d'une communauté de créateurs en le plaçant en ligne offrira donc différents modes de participation et d'interaction. Par un éventail de mécanismes informatiques adéquats, la machine à contenu tentera donc d'intégrer les motorisations blogue et wiki, des systèmes de communication périphériques (forums, commentaires, chat) et d'appréciation de même qu'un système de classification efficace de la production éventuelle au moyen d'une arborescence thématique et d'un déploiement structurel pertinents.

Si nous y parvenons dans des délais qui le permettent, peut-être aurons-nous la chance d'observer son fonctionnement en production et d'étudier le comportement d'une communauté de créateurs face aux différentes formes de contribution et d'interaction artistiques disponibles sur la plateforme et d'émettre une réflexion à partir des pratiques les plus courantes qui auront été privilégiées.

Information complémentaire

Tout complément d'information à ce document d'accompagnement du mémoire-production de notre maîtrise ainsi que le développement et la chronologie de la maîtrise elle-même peuvent être obtenus sur notre wiki de création à l'adresse suivante :

<http://multimedia.uqam.ca/emaitrise06/doyon/>

CHAPITRE I

ÉNONCÉ D'INTENTION, PERTINENCE COMMUNICATIONNELLE, PROBLÉMATIQUE ET DÉMARCHE

1.1 Énoncé d'intention

1.1.1 Intention initiale

L'intention initiale du projet ratissait un peu large : dans la foulée du Web 2.0, créer un espace virtuel supplémentaire, une agora électronique démocratique apte à servir de lieu de convergence pour les débats, les réflexions, les créations, les productions de l'esprit concernant la société, les arts, la littérature, la culture... voire le politique, et où pourraient se cristalliser de nouvelles idées, approches ou tendances via la discussion, la confrontation ou la collaboration...

1.1.2 Intentionnalité révisée – intentionnalité concrète et choix thématiques

Bien que toujours inscrite dans le mouvement d'intelligence collective propre au Web 2.0, après plusieurs retours critiques sur le concept de départ, nous avons restreint notre proposition à réaliser et mettre en ligne une plateforme francophone de création collective qui se veuille accueillante, dynamique et souple dans son fonctionnement, originale et dotée d'un certain esthétisme, de même que rassembleuse, ouverte et humaniste dans son contenu. Directement inspirée par l'éclosion de l'expression littéraire francophone personnelle qu'ont engendrée les technologies RSS (*Really Simple Syndication*) et XML (*Extensible Markup Language*) desquelles ont résulté le céléberrissime format blogue (*web-log*), ma plateforme proposerait en parallèle la fonctionnalité du wiki afin d'ajouter une forme d'interaction plus

complète, à tout le moins complémentaire, soit celle d'une écriture collaborative ou purement collective.

Les deux modes de participation pourront être séparés, par exemple en s'appareillant à des projets différents, mais aussi unifiés, par exemple, dans la création d'un feuilleton collectif en continuelle réécriture... Il s'agit de développer et d'offrir à des créateurs un lieu de rencontre doublé d'un laboratoire où s'échangeront idées, intuitions, concepts et perceptions dans un climat amical et coopératif.

Au niveau du fond, la machine à contenu se voudrait tout d'abord une vitrine des temps actuels en favorisant l'approche "tableau social". Amarrée à la production blogatoire contemporaine, largement autofictionnelle, elle s'imprènera forcément du postmodernisme ambiant. Ultérieurement, il est probable que des univers inédits, plus fantaisistes ou imaginaires, se greffent à leur tour et intègrent la liste des productions proposées. Néanmoins, notre intérêt littéraire et philosophique penchant davantage pour l'observation de l'humain, des relations qu'il entretient avec ses semblables dans et avec un environnement en rapide mutation, nous tenterons d'habiller la plateforme d'une signalétique pertinente à l'intentionnalité du projet.

Notre projet consistera donc à créer, réaliser et mettre en place une forme et structure logicielle (caractérisée par des aspects visuels, sonores et interactifs) capable d'offrir au créateur *littéraire*¹ la possibilité et de faire naître chez lui une volonté de participer et d'investir son originalité, son expressivité et sa sensibilité dans un ou des projets recroisant sa production personnelle blogue ou livresque. Cela en interpellant son sens du projet, du partage et du développement à long terme, en faisant appel à son appétence de rapports humains de qualité, son sens de la communauté ou encore en titillant son sens du défi et de la surprise, lequel émanera directement de la participation d'un *alter* lui-aussi créateur, d'un inter-acteur... auteur ou : communauteur.

¹ : le terme *littéraire* est utilisé de façon non exclusive. Il s'adresse autant au poète qu'au scénariste, au bédéiste ou au vidéaste, à tous ceux dont la création nécessite de passer par l'étape du récit, du texte, d'une quelconque forme de scénarisation.

1.2 Pertinence communicationnelle

1.2.1 Aspects socioculturel et sociopolitique

Notre projet se propose d'offrir un espace d'expression individuelle, de création artistique et de communication au visiteur. Différents modes de participation seront proposés à l'interacteur : la soumission de créations individuelles, le débat, le *brainstorming*, la critique, la lecture, la correction, le commentaire, l'appréciation... ainsi que la création collective ou collaborative d'ouvrages de plus grande ampleur et ambition. Il se veut donc une entreprise de diffusion d'œuvres et d'idées, autant qu'un vivier de création et qu'un laboratoire d'expérimentation. De plus, cet espace virtuel localisé sur un nœud du Web se voudra un lieu de convergence pour les esprits férus de culture, amoureux de la langue et des mots, des idées ou du récit; un lieu propice non seulement à susciter l'intérêt et retenir l'attention, mais aussi à stimuler l'échange, l'approfondissement, un lieu susceptible d'induire davantage de réflexion, d'innovation, de créativité via l'interaction, donc de catalyser d'autant plus la création actuelle dans un processus de perpétuelle rétroaction.

Sur un plan théorique, le site fait appel à trois types de communication. Tout d'abord, l'information *top-down*, ce via l'exposition d'œuvres, la transmission d'une information, d'une création individuelle en l'occurrence, à un lectorat passif, respectant ainsi l'autorité du créateur et la forme verticale propre à ce type de communication. Deuxièmement, la communication multilatérale, ou *many to many*, celle-là concrétisée dans le système de débats (forums), de commentaires, de critiques et appréciations, mais aussi et surtout dans la création collaborative elle-même, qu'elle se concrétise par le procédé blogue ou par le mode wiki. Enfin, on peut envisager qu'une information *bottom-up* se mette aussi en place avec le temps, par exemple s'il advenait que des créations collectives élaborées sur la plateforme rejoignent par son biais des personnes en position d'autorité culturelle (éditeurs, journalistes, réalisateurs, producteurs...) capables de transformer le destin d'une œuvre.

Public cible

Le projet initial s'élaborera dans la langue de Molière et s'adresse en tout premier lieu aux *écrivains* francophones, jeunes et moins jeunes. Il s'articulera sur l'axe principal de la

création d'une littérature actuelle qui se positionnera quelque part sur un gradient entre la réflexion philosophique et la quête esthétique. Il offrira un riche terreau pour que s'expriment et se débattent toutes les préoccupations, tous les affects, rêves ou utopies de notre époque par la confection de créations libératrices, elles-mêmes porteuses de sens... ou de questionnements.

La plateforme, accessible via le Web, se servira de l'Internet et des technologies courantes (HTTP, TCP/IP, RSS, XML, SWF, PHP...) pour son fonctionnement, sa mise en forme et sa diffusion. Il s'agira donc d'une plateforme ouverte à tous, en autant que la personne ait accès à un ordinateur connecté au réseau des réseaux, possède une connaissance suffisante du français et bien évidemment se sente interpellée ou concernée par la création actuelle dans les formes esthétiques et genres que couvrira le site.

Domaine de diffusion

Dans les faits, il s'agira davantage d'une littérature (ou production vidéo) adulte et sérieuse, imprégnée de réflexions, observations, de connaissances et expériences... : de maturité. Par ailleurs, il n'est pas impossible que des textes plus imaginatifs et destinés aux adolescents ou même à un public enfant se greffent ultérieurement au site, si les interacteurs le souhaitent et le décident. On peut facilement imaginer une plateforme qui serve d'outil pédagogique et fasse découvrir les joies de la création et de l'interaction aux jeunes d'établissements d'enseignement rapprochés ou des antipodes.

N'exigeant pas un niveau professionnel chez l'interacteur, nous espérons tout de même que la qualité des productions se maintiendra à un niveau élevé. Ce qui nous permet de rêver du jour où la plateforme deviendrait un incontournable pour tous ceux qui s'intéressent aux productions francophones de ce type, y compris les différents acteurs de l'industrie culturelle.

1.2.2 Finalité communicationnelle

Réactualiser la pertinence littéraire, contribuer à mettre à jour l'écriture, le récit, la bédé ou la création filmique à une époque où ils se retranchent parfois dans des territoires économiques, sémantiques ou formels inaccessibles à plusieurs : voilà la finalité que notre plateforme espère servir. En fournissant un outil supplémentaire capable de rapprocher ceux qui font la

création littéraire de ceux qui s'en nourrissent et de tous les autres à qui elle se destine tout autant, nous espérons contribuer à atténuer le discrédit ou l'aura d'obsolescence dont elle s'est parfois elle-même affublée en se retranchant dans des espaces hermétiques et stériles, se déconnectant parfois du réel et de ceux qui le peuplent pour se recroqueviller sur elle-même, sous les draps d'un jargon quelquefois impénétrable, voire s'isoler dans une attitude hautaine ou condescendante... Permettre à un tout nouveau happening intellectuel de prendre forme, engendrer une conférence de voix créatrices parallèles ou pertinentes : voilà autrement formulé l'objectif que souhaiterait atteindre notre projet.

Par ailleurs, nous croyons intimement que plusieurs discours ou talents ont pu être occultés ou n'ont tout simplement pas eu la chance d'être découverts, particulièrement des éléments de jeunes générations. Par manque d'intérêt de la majorité (aux yeux des acteurs éditoriaux) ? Parce que le financement pour insérer dans la sphère publique ces nouveaux talents faisait défaut ? Par désintéressement du public vis à vis la sphère littéraire ?... Nous soupçonnons dans la prolifération actuelle des réseaux communicationnels parallèles et la croissance exponentielle de blogues d'expression personnelle ou littéraire une conséquence partielle de cet état de fait, de cette « faillite » de l'institution littéraire; mais nous y voyons surtout une occasion inespérée de pouvoir contribuer à redonner une place au discours de fond d'une génération qui, on pourrait le croire, a perdu tout contact avec lui dans des formes aussi articulées que celles proposées par la littérature. Littérature qui, dans sa facture classique, voit son espace d'influence s'amenuiser constamment, nous en convenons. Il nous apparaît donc d'autant plus impérieux d'offrir une voie de contournement à l'œuvre potentielle vers le lectorat qu'elle cible, ce en plus de fournir l'outil et les circonstances favorisant sa réalisation, de même que l'atteinte d'un niveau respectable de qualité formelle.

À l'instar du monde du blogue et, idéalement, l'intégrant ou s'y arrimant (au moins partiellement), la machine à contenu que je propose générera un réseau communicationnel inédit, nous l'espérons, aux promesses innombrables...

1.3 Problématique

1.3.1 Problématiques et pistes de solutions

La problématique de notre projet est double à tout le moins, voire triple. En plus d'une problématique inhérente à la réalisation du projet de plateforme, deux problématiques périphériques s'imposent à l'esprit quant au projet dans son fonctionnement et sa pérennité.

Sur le plan de la participation d'abord, il faudra convaincre les créateurs de produire des œuvres sur la plateforme collective plutôt qu'exclusivement sur leur plateforme blogue individuelle. Il faudra donc générer un *happening*, une volonté chez les créateurs de fréquenter la plateforme et de travailler ensemble dans une ambiance à la fois ludique et sérieuse propice à la création. Chacun sait à quel point la création artistique (surtout littéraire) est perçue comme un acte irréductiblement libre et... solitaire. Mais c'est justement sur ce point que nous entendons tabler, ce en proposant une alternative à l'isolement de l'écrivain, sans pour autant mettre en péril à ses yeux sa liberté... Autant la scène blogue a ouvert des espaces de communication et de spontanéité inédits grâce à une publication rapide et démocratique et, de ce fait, a engendré le pendant d'une scène jazz, où l'improvisation et les interactions sont désormais permises et prisées, (alors que l'auteur ne pouvait jusqu'à tout récemment que construire dans l'isolement la symphonie achevée d'un texte qu'il devait par la suite soumettre à un éditeur), autant il est encore limité dans la blogosphère à sa propre création, son unique voix dans le concert collectif. Qui plus est, la scène blogue a surtout ouvert à notre point de vue des espaces d'expression de type poétique ou journalistique et a moins vu fleurir d'espaces de créations typiquement fictionnelles. En plus de proposer un environnement consacré à cet usage, notre projet table sur la capacité d'offrir aux créateurs de mots, d'histoires, de films... la possibilité d'accéder à l'étape suivante dans ce rapprochement communicatif entre créateurs auquel nous assistons et que le blogue a amorcé, ce en mettant aussi à la disposition de tous la possibilité de créer en commun grâce au volet wiki que contiendra le site. Nous sommes persuadé que plusieurs créateurs saisiront cette opportunité et qu'il en résultera des textes ou autres productions dignes du plus grand intérêt... C'est du moins notre souhait et le pari que nous tenons.

Sur un plan strictement littéraire ou créatif, il appert essentiel de ne pas brimer la liberté ni d'étouffer la créativité des participants en imposant des thèmes trop rigides ou un contexte aux délimitations trop arrêtées. Elles vaudraient de contraintes et d'éteignoir à l'acte créateur. La proposition de thèmes prédéfinis inflexibles appellerait un exercice littéraire par trop encadré, de type scolaire, duquel ne risquerait de jaillir que peu d'authenticité, d'originalité ou d'innovation. Elle sera donc à exclure. Par ailleurs, une liberté totale risque de conduire à l'anarchie ou la plus grande des confusions et ce, dans de brefs délais. L'expérience du Scénario collectif présenté dans le chapitre du cadrage du projet semble prouver l'impraticabilité de cette optique contraire; c'est aussi ce qui nous a semblé être le cas pour d'autres projets d'écriture collaborative articulés exclusivement autour du wiki. L'ensemble a tôt fait de devenir décousu, informe, difficile à positionner, contenir; et encore moins sujet à être dirigé vers quelque finalité de récit. Il apparaît donc autant nécessaire de baliser partiellement le cadre de création, que de fournir aux créateurs participants l'éventail des éléments favorables à l'épanouissement de leurs talents et tentatives artistiques. Que ce soit par le biais de l'interaction wiki la plus éclatée ou, à l'opposé, d'une façon plus organisée et linéaire comme celle que propose le blogue. Trouver le juste équilibre entre ces deux pôles forme l'élément fondamental de notre problématique de fond, tout comme il composera celle des communauteurs attablés à un projet commun. Néanmoins, des lois tacites existent et circulent déjà dans les milieux de l'écriture collective. Il y a fort à parier qu'en s'y conformant, déjà, les communauteurs éviteront les pièges les plus évidents, ceux qui à coup sûr feraient échouer un projet porteur de grand potentiel.

Quant à la problématique propre à la réalisation intrinsèque de la plateforme, elle se situe surtout au plan technique : il faudra trouver, en ce qui concerne le (les) noyau(x) (tout en tenant compte du délai prescrit pour un projet de maîtrise, des limites de mes connaissances et capacités, informatiques surtout, des moyens financiers qui me sont alloués, etc.), la meilleure façon possible pour réaliser harmonieusement une plateforme bi-fonctionnelle caractérisée par une bipolarité de procédés créatifs - blogue et wiki -, une conceptualisation intégrant le plus harmonieusement possible les deux philosophies qu'ils sous-tendent. Au demeurant, les noyau et base de données de la plateforme doivent se révéler assez ouverts pour que puissent apparaître de nouveaux projets en permanence, mais assez stables et

efficaces dans leurs fonctionnalités de recherche pour que l'interacteur retrouve rapidement le dernier épisode du projet auquel il s'est associé afin d'y contribuer à nouveau à partir de la scène adéquate, voire le texte, scénario ou épisode de son choix pour qu'il puisse poursuivre sa collaboration, cette fois par une séance de correction ou l'initiation d'un nouvel embranchement comme le permet l'édition wiki.

Sur le plan de la coquille, une signalétique visuelle univoque devra donc aussi être mise en place en adéquation avec une catégorisation pertinente des genres littéraires ou autres types de création. Une arborescence appropriée devra conduire du point d'entrée vers n'importe lequel des objets limitrophes ou éloignés. Des outils de communication parallèle (forums, commentaires, systèmes d'appréciation...) devront être déployés sans pour autant déséquilibrer l'aspect - ni handicaper le noyau principal, le moteur de mise en ligne de la plateforme. Enfin, élaborer une interactivité agréable qui ne lasse ni ne détourne l'attention de la raison d'être de la plateforme, tout comme instaurer un environnement sonore propice aux activités principales de lecture et d'écriture, voire d'écoute et de visionnement que l'on retrouvera sur la plateforme, feront aussi partie du défi que nous nous proposons de relever. Il faudra de surcroît respecter certaines consignes de sécurité afin de parer à la menace de vandalisme qui sévit sur le web, cela sans étouffer par des procédures trop complexes ou rébarbatives l'envie de participer à la plateforme des créateurs potentiels.

1.4 Démarche

1.4.1 Motivations personnelles

Le monde de la publication est un monde fermé, difficilement pénétrable. Les éditeurs ne sont pas si nombreux et les fonds publics alloués à ce secteur, maigres. Souvent frileux et motivés par des considérations autres que littéraires, les choix éditoriaux se rabattent sur des valeurs sûres, souvent les mêmes. Les mœurs changent aussi. Le lectorat classique stagne, sinon rétrécit. On ne lit plus beaucoup de livres. Le rythme de vie trop rapide ? Acculturation ? Nous ne le croyons pas. On lit toujours, mais autrement...

La création de nature littéraire ne s'est peut-être rarement si bien portée. L'éducation a produit des gens instruits, lettrés, sensibilisés à la culture. L'écrit, comme toute forme de

création et d'expression, s'est démocratisé. Le développement rapide des technologies numériques et leur facilité d'accès a catalysé de nouvelles méthodes d'information, d'expression, de communication et... de création. Il y a eu migration. Grâce au digital, même la réalisation cinématographique (vidéo), autrefois terrain de quelques privilégiés, ouvre ses portes et se démocratise... C'est à cette éclosion, cette effervescence créatrice et communicationnelle que notre projet de plateforme d'écriture interactive veut se joindre.

1.4.2 Démarche socio-politico-culturelle

Machine à contenu communicationnelle

De quelque tendance politique ou philosophique qu'elle se réclame dans l'ensemble, quelque soit le degré éthique des textes qu'elle contiendra ou la fréquence et la gravité des écarts ou inconduites des interacteurs qui lui insuffleront son contenu, nous sommes et demeurons néanmoins en présence d'une machine à contenu offrant d'abord et avant tout une expérience communicationnelle, même si principalement d'ordre intellectuel. Qu'elle se cantonne dans sa fonction de vitrine ou de scène artistique, elle n'en demeure pas moins typiquement informationnelle et participe pleinement à la transmission des savoirs et savoir-faire sous un mode classique. Même si ces savoirs et savoir-faire se restreignent à un ordre littéraire, artistique, philosophique... amateur ou sans statut officiel, leur transmission participe à la diffusion de la connaissance et de l'information comme pour n'importe quel médium traditionnel ou plus officiel. L'artiste, le créateur a droit à cette vitrine pour exprimer sa vision du monde; et lui offrir une scène supplémentaire fait assurément partie de notre démarche sur le plan communicationnel.

À l'inverse, si la création se manifestant sur la plateforme plonge dans le terreau de la réalité populaire ses racines et que celle-ci atteignait par la suite des acteurs culturels d'importance, elle participerait au même processus informationnel, mais de façon inverse, soit dans une direction *bottom up*. La machine à contenu contribuerait alors à la démocratisation, voire à la démocratie elle-même sur un plan culturel, puisqu'elle vaudrait de porte-voix artistique à l'ensemble des créateurs qui souhaitent se faire entendre par... l'élite décisionnelle culturelle. Il s'agit d'un deuxième point important inhérent à la dimension communicationnelle de notre projet et celui-ci aussi nous tient à cœur.

Enfin, dans sa dimension d'écriture collaborative, ses fonctionnalités de débats, commentaires ou appréciation, dans son hyper-textualité elle-même et le réseau entre de multiples sites, blogues... qu'elle sera apte à tisser, la machine à contenu devient l'outil de communication transversale par excellence si typique au Web 2.0. Même s'il semble générer un bruit de fond considérable, au point où on le confonde parfois avec ce bruit qui le caractérise, ce type communicationnel, si particulier aux nouvelles technologies, est là pour rester, nous en sommes convaincu. Il n'aurait pas sinon envahi toutes les sphères de l'activité humaine. Et c'est sur son incorporation dans le procédé de création artistique ou littéraire que repose en grande partie l'ensemble du projet, c'est pour dire à quel point il nous est cher de le tester et de le mettre à l'épreuve.

1.4.3 Démarche esthétique

Proposition de traitement

Notre projet n'en est pas un de création artistique en multimédia au sens où on l'entend habituellement. Il ne nécessite pas d'installation physique particulière, ne fait appel à aucun casque ou dispositif d'immersion pour procéder à son spectacle en adéquation avec le comportement d'un interacteur. Il n'en demeure pas moins un projet de multimédia interactif puisque la machine à contenu que nous nous proposons de construire fera appel à l'interaction des participants dans l'élaboration de son contenu, cela grâce à des dispositifs conçus pour l'interactivité. De plus, le contenu lui-même pourra briguer l'appellation multimédia, car il sera non seulement de type littéraire, mais aussi sonore, audio-visuel, animé (Flash, gif...). Il en est de même sur le plan strictement formel, de la coquille de la machine à contenu. Dans cette dimension aussi on fera appel au multimédia et à l'interaction, mais à un niveau moindre, celui qui nous semble autorisé par la nature du projet. Bien entendu, en tant que communautaire, nous nous ferons un plaisir et un devoir de participer à la plateforme, mais en aucun cas le projet lui-même ne se résumera à nos seules vision littéraire ou propositions créatrices. Par ailleurs, nous apposerons à l'ensemble de la plateforme (forme et contenu) une teinte particulière de départ à dessein d'influencer la personnalité du site; mais il est prévisible – et au demeurant fort souhaitable – que l'homogénéité initiale du contenu cédera vite le pas à une diversité nourrie par la couleur particulière de chacune des nouvelles contributions ou interventions que feront les différents communoteurs.

Représentations virtuelles anthropomorphiques

Pour les raisons évoquées au paragraphe précédent, il n'y aura pas de projection virtuelle, ni de l'auteur de la plateforme, ni de l'interacteur qui la visite, comme ce peut être le cas dans certains jeux ou environnements augmentés.

Par ailleurs, il n'est pas impossible qu'un guide (inclus dans une interface Flash) accueille le visiteur et le dirige vers le genre d'activité recherchée. Bien entendu, ce petit personnage serait en accord avec la proposition métaphorique de la plateforme. Ce pourrait être un plumitif aux allures de poète maudit, Mercure, un scribe égyptien, un réalisateur nouvelle-vague, etc. Un point demeure : il ne s'agirait que d'un artéfact, d'une valeur ajoutée à la machine, et, du coup, nullement indispensable.

Temporalité

Sur le plan de la temporalité, nous entendons favoriser les contributions à saveur postmoderne, concernées par les mutations sociales et humaines qui ont cours. Donc des référents contemporains parsèmeront la plateforme et l'ancreront dans une temporalité plutôt actuelle. Nous tenterons toutefois de conserver un certain flou, une *neutralité* ou *ouverture* afin de ne pas non plus cantonner la plateforme dans un ghetto temporel trop étroit qui risquerait d'éloigner les initiateurs potentiels de propositions marginales - mais porteuses ! mais que leurs auteurs jugeraient hélas impropres au lieu. Une des particularités du postmodernisme, en plus de son éclectisme, est sa temporalité éclatée. Époques, genres, tout peut s'y mélanger. La littérature, l'acte d'écrire, appartenant à toutes les époques, il n'est pas improbable que des référents historiques littéraires, personnages illustres parsèment la plateforme, soit dans l'iconographie, soit dans la nomenclature ou appellation des sections.

Espace

Les écrivains, poètes, créateurs... travaillent souvent entre quatre murs de silence. Le théâtre fait référence au quatrième mur, porte ouverte sur l'imaginaire du dramaturge, extériorisation du comédien vers l'autre, le public. La poésie se récite souvent dans des boîtes de nuit, cafés, bars... Puisque une machine à contenu est par définition un contenant, comme une boîte, un

espace à prime abord clos, nous entendons exploiter cette métaphore et la reproduire à l'ensemble du site. Elle pourra prendre la forme d'un café, bar, mansarde... ou autre lieu déterminé dans lequel se déroule un type particulier de création ou genre littéraire. Une rue la nuit, offrant différentes façades de bars ou bistrots pour les différents genres littéraires qu'on vient y pratiquer pourrait aussi être une métaphore à exploiter. Il existera donc une relation à l'espace, mais celle-ci demeurera ténue et périphérique à l'essence et au noyau du site. Les textes ou productions vidéo présentés comportant déjà des espaces internes, des lieux créés pour l'imaginaire du lecteur, c'est à travers eux que l'interacteur voyagera essentiellement.

Activités et interactivité

L'activité principale de la plateforme sera l'écriture (et, bien sûr, la réflexion, l'observation, l'intuition et la rêverie qui les précèdent). Nous comptons aussi permettre la soumission de contenus de formes diverses : capsules vidéos, sonores, dessins, animations... puisque l'écriture peut aussi valoir de prémisses à une autre forme d'expression. Mais la soumission de textes demeurera l'activité principale de la plateforme.

L'interactivité s'ébattra quant à elle sur le terrain de l'écriture collaborative, de la création en commun. Les propriétés de la plateforme permettront une interaction réelle entre créateurs, ce de trois façons.

- La première, de par une motorisation blogue jumelée à une capacité multi-utilisateurs, en rendant possible une écriture collaborative, comme par exemple celle d'un projet collectif composé de plusieurs contributions personnelles identifiables et identifiées.
- La deuxième, dans son volet wiki, par la création directe et indifférenciée, le remaniement, la correction, l'ajout de textes (en continuité ou en embranchement) d'une communauté d'auteurs enrôlés dans un ou plusieurs projets ouverts, soit l'écriture collective.
- La troisième enfin, grâce à des fonctionnalités complémentaires de discussion qui permettront aux auteurs de débattre en périphérie d'une œuvre en partage.

Évidemment, à cela s'ajoutera une interactivité réactive de premier degré dans la navigation du site lui-même, du genre grossissement des icônes, déroulement de menus, apparition ou disparition de sons au passage de la souris...

Méthodologie et déploiement

À l'instar de n'importe quel lieu clos auquel on accède par une porte, une page de départ ou interface d'entrée accueillera le visiteur sur la plateforme, puis le guidera vers le secteur ou l'activité de son choix. Une catégorisation par thèmes ou genres m'apparaîtrait appropriée à l'orientation initiale (ex : humour, sketches, vidéos, bandes dessinées, roman, feuilleton, scénarii...). On parle donc d'une structure arborescente au départ. Des liens évidents vers les grandes sections se présenteront d'office au navigateur. Par ailleurs, une page principale non Flash pourrait aussi afficher, une fois à l'intérieur, à la façon d'un blogue, dans une chronologie inversée, les récentes propositions créatrices ou derniers ajouts ou modifications. Une partie de texte serait exposée, et le lecteur intéressé n'aurait qu'à suivre le lien pour compléter sa lecture. Un plan de capsule filmique conduit aussi à l'œuvre en question, qui pourrait même être hébergée en-dehors du site (ex : You Tube - Google). Dans la section wiki, pour les textes plus élaborés ou largement déployés, l'hypertexte du wiki interviendra aussi structurellement, conduisant aux définitions, œuvres ou référents externes..., ajoutant par le fait même une dimension rhizomique à l'architecture. Les créations littéraires de type cumulatif procéderont plutôt elles selon la philosophie blogue, chaque nouvel ajout ou itération étant susceptible de générer ses propres commentaires et discussions. Bien entendu, toutes ces fonctions technologiques seront le plus transparentes possibles à l'utilisateur et se présenteront à lui de façon naturelle, au moment précis où le besoin risque de s'en faire sentir. Aucune manipulation technique plus complexe que la rédaction sur une interface de blogue ou de wiki ne doit être exigée de la part de l'interacteur, il va sans dire. L'utilisateur doit n'avoir qu'à produire ou modifier du contenu via une interface aussi limpide que celle d'un traitement de texte.

Point(s) de vue

Essentiellement multi-utilisateurs, la plateforme deviendra inéluctablement multi-points de vue. Et c'est ce qui risque par ailleurs de rendre les textes, romans-fleuves ou autres productions intéressantes. L'ouverture des thèmes invitera d'ailleurs à cet éclatement des perspectives à l'instar de l'éclatement et de l'éclectisme qui caractérisent le post-modernisme.

Personnages

Outre le personnage de départ (hypothétique !) qui accueillerait les visiteurs et les guiderait vers l'activité de leur choix, aucun autre personnage de notre création n'est prévu intervenir. Par contre, comme mentionné plus haut, nous tenterons d'immiscer des personnages illustres qui ont marqué l'histoire de la littérature, de la philosophie, du cinéma ou de l'art, soit dans la nomenclature des espaces de création, soit dans l'iconographie, soit autrement dans l'aspect visuel.

Système d'appréciation

Idéalement, un système de classement, d'appréciation des contributions et participations pourrait aussi être mis en place, comme on en retrouve pour la qualité sur les plateformes de médias citoyen, ou encore un qui s'inspirerait de sites comme Digg et autres sites du genre. Mais tout dépendra des choix techniques, de la plateforme informatique sélectionnée et du niveau de difficulté pour intégrer cette fonctionnalité.

Style

Aspect visuel

Comme mentionné dans la proposition de traitement, le site doit adopter une forme déterminée. Cela comprend un ton, une coloration... Qui plus est, le plus en accord possible avec les contenus ou propositions d'activités qu'offrira la plateforme.

Le monde des bars ou cafés nous semblerait approprié. Surtout si l'interface offrait plusieurs types d'établissement pour différents genres de création... Bar techno pour textes futuristes, de science-fiction, granola ou beatnik pour *road-novels*, pub irlandais pour le coin du philosophe ou des histoires d'ôles... Par ailleurs, un seul comptoir de bar avec différentes pompes à bières représentant les différents genres pourrait tout aussi bien faire l'affaire, comme le simple menu du garçon de café.

Les thèmes littéraires, à notre avis, demeureront un peu sombres, comme l'époque : nous prévoyons donc opter pour des couleurs foncées, non saturées, fidèles à l'idée que l'on se fait

de l'âme littéraire, fragile et vulnérable... Sans évoquer non plus une complète désespérance, les couleurs évoqueront tout de même l'introversion, la réflexion, l'espace intérieur : bleutés, éclairés à la lumière incandescente, quelques couleurs chaudes peut-être, tables, comptoirs de bois, mais surtout zones d'ombre, comme dans l'âme moderne. Possible aussi que si l'option des différents bars est retenue, plusieurs esthétiques divergentes se côtoient, donc différentes palettes de couleurs.

Aspect sonore

L'écriture et la lecture se pratiquant à notre avis dans le silence, l'aspect sonore du site demeurera très limité. Une ambiance sonore constituée d'une rumeur de bar ou de café, de rue; quelques mesures en boucle d'un objet sonore de nature musicale au passage de la souris pour identifier un genre ou une section, une sonorisation aléatoire mais fortement minimaliste... Voilà le genre d'environnement sonore dont nous prévoyons doter la plateforme.

Le portail d'entrée de la plateforme, lui, sorte d'introduction en flash plus axée sur l'interactivité de premier niveau, pourrait comporter une dimension sonore rehaussée. Objets sonores, ambiances sonores pourraient s'y côtoyer en réaction avec la navigation de l'interacteur.

Figures

Quelques figures relevées dans la facture prévue de la plateforme

Plusieurs figures peuvent être décelées dans la facture ou la mécanique de notre projet. On n'a qu'à penser aux figures d'accumulation (l'ajout continu de textes ou autres contributions), de cycle ou spirale (objets sonores en boucles), de rhizomes (hypertexte), d'horizon (ambiance sonore en diminuendo), d'arborescence (arborescence du menu)...

(Voir tableau 1.1)

Figures

Figure de l'arbre - arborescence - ramification

Domaine

Structure

Partant d'un point central, de départ, la structure se déploie dès le portail en embranchements de genres. À leur tour, les branches se ramifieront en sous-genres, sous-sous-genres et même en modes de participation (individuel ou collectif).

Figure de la caverne, de la maison, de l'espace clos

Domaine

Visuel - Interaction - Structure

À l'image de la caverne du primitif, l'espace est clos, habité, sécurisant comme la discussion autour de la table de cuisine ou de café. Mais la caverne débouche par son orifice sur un monde inconnu et menaçant, ou pire, sur des mondes imaginaires inédits qui jaillissent au gré des discussions et échanges qui s'y déroulent ... Le site évoque aussi l'espace clos (le bar, le café), la discussion autour du feu (table), le conteur-shaman (le poète, l'artiste)... Il s'agit d'un site d'initiation, de transmission des connaissances, de propagation culturelle et idéologique.

Figure du cycle

Domaine

Récit – Contenu

Figure de la nature - éclosion, évolution, croissance, mort... À cette image, des projets, textes, récits naîtront, croîtront, nourris par l'intervention des interacteurs, puis l'erreur surviendra, l'accident ou la dégénérescence naturelle due à la perte de l'élan initial, de la vitalité de départ peut-être... Des projets naîtront, apports nouveaux, textures ou contenus inédits; d'autres mourront, fatigués et ayant donné ce qu'ils avaient à donner.

Figure d'accumulation

Domaine

Visuel – Structure

Évidemment, avec le temps (souhaitons-le !), la mousse des contributions épaissira le contenu, complexifiera la structure et l'espace sémantique, formel et esthétique. De nouveaux genres s'ajouteront; certaines de ces spores germeront. L'activité se multipliera comme la végétation sous le soleil.

Figure de métamorphose, de l'eau qui coule

Domaine

Visuel - interactivité

Le récit est un cours d'eau sans fin, sa surface en permanente métamorphose. Comme l'eau, sa forme danse perpétuellement en superficie, mais il est immuablement entraîné par le souffle gravitationnel. Momentanément, elle peut reculer en contre-courant, tourbillonner sur elle-même, s'enfoncer dans des profondeurs ou éclabousser hors du lit, mais toujours elle reprend sa route. De même, le souffle poétique, de l'écriture, de la création, se poursuivra, se métamorphosera, déménagera d'un projet à l'autre, d'un commentaire ou genre à l'autre, ou émigrera carrément hors du site à certains moments, mais toujours il en restera quelque trace pour témoigner que la créativité, le verbe, le récit ou l'imagination font partie de l'esprit humain autant que l'eau, de la vie.

1.4.4 Démarche technique

Plateforme logicielle

Nous ignorons pour le moment de quelle façon s'articulera notre machine à contenu ni, si nous choisissons d'ériger notre projet à partir d'un noyau déjà existant, sur lequel s'arrêtera notre choix.

La plateforme de code ouvert SPIP se prêterait très bien au genre de machine à contenu que nous prévoyons construire. Elle est gratuite, disponible entre autres en français et très malléable. Elle est programmée en Python. Elle intègre la syndication (*RSS*) et même un système d'appréciation par les lecteurs. Par ailleurs, il faudra ajouter la fonctionnalité du wiki, peut-être à l'extérieur du site lui-même... Mediawiki serait probablement la plateforme wiki que nous choisirions, celle-là même qui a rendu possible la construction de Wikipedia. Plusieurs autres noyaux de plateformes existent cependant et il nous faudra procéder à une étude approfondie dans une étape d'expérimentation ultérieure avant d'arrêter notre choix.

De plus, des cours en programmation, php/sql, streaming, audio vidéo, max director, Flash 8.0... nous éclaireront grandement sur les fonctionnements des différentes plateformes disponibles dans Internet, leur souplesse ou malléabilité ainsi que la pertinence de recourir à l'une plutôt qu'à l'autre en tenant compte de notre intentionnalité.

Support physique et de diffusion

Vu qu'il s'agit d'une machine à contenu opérant dans le monde numérique, elle ne nécessite que peu de dispositifs pour être mise en œuvre. Principalement logicielle, elle est mobile, transférable à tout moment et peut être mise en service et diffusée aussitôt achevée sa conception.

Moins gourmande en ressources physiques que bien d'autres, la plateforme logicielle n'en nécessite pas moins un support de base essentiel. Mais une fois de plus, le choix demeure à déterminer.

Sur le plan de l'hébergement ou du serveur qui portera la plateforme, nous prévoyons procéder en trois temps. Tout d'abord nous procéderons à des installations sur serveurs locaux de différents systèmes d'exploitation afin de procéder aux tests de base des plateformes, langages utilisés, bases de données, etc. Quand nous aurons obtenu une installation fonctionnelle et stable qui nous satisfasse, apte à être configurée, nous migrerons sur les serveurs Apache + Darwin (sur Mac Power PC) mis à notre disposition par l'École des médias de la Faculté de communication de l'UQAM – en supposant que l'architecture Mac convienne à nos besoins. Enfin, dans un troisième temps, une fois la plateforme installée, configurée et testée avec succès, nous procéderons à une dernière migration sur un serveur de production, lequel sera pointé par un DNS adéquat du WWW.

Bien entendu, de multiples opérations consécutives ou parallèles devront être entreprises, outre la mise en ligne de contenu valable, afin de publiciser le site et générer vers lui de l'affluence : ajout de mots-clefs, inscription du site dans les bases de données des principaux moteurs de recherches, création de liens, etc.

Dispositifs externes et périphériques

À l'exception d'un ordinateur multimédia fonctionnel (avec module Flash installé) et branché à l'Internet, aucun dispositif supplémentaire ne sera requis.

1.4.5 Démarche éthique

Plateforme à vocation d'expression artistique

L'art est-il éthique ?... Il est esthétique avant tout. Il est un mode d'expression de l'humain. Il exprime parfois sa noblesse, parfois des côtés plus sombres de son âme. Il a quelquefois ouvert des pistes à la pensée humaine, initié ou accéléré des changements de mentalité, d'époque, en a cristallisé d'autres ou a même rendu compte du degré de décadence de certaines autres sociétés, à certaines autres époques... Il a initié des révolutions, ou a chanté l'ordre établi... Il fut parfois une catharsis ou une évasion pour des individus opprimés, une mise en garde à des contemporains ou aux générations suivantes, ou encore le substrat d'utopies déversé par des visionnaires dans des formes parachevées. L'art peut être tant de choses, adopter tant de tons, de discours et de formes : il est aussi variable et diversifié que

l'âme humaine elle-même. Et un propos aussi court que celui-ci ne saurait lui attribuer ou lui retirer toute valeur éthique. Telle n'est d'ailleurs pas notre intention.

Mais il fait partie de notre vie en société moderne et offre à l'individu un mode d'expression démocratique supplémentaire. Du coup, il mérite d'être considéré et protégé. La littérature est, aux yeux de plusieurs, un art capable de véhiculer d'énormes charges sémantiques, esthétiques et émotionnelles. De tout temps elle fut tenue en haute estime chez les sociétés qui utilisent l'écrit comme moyen de communication. Chez les autres, c'est la tradition orale, de laquelle elle découle, qui la remplaçait et qui avait droit au même respect. On dit souvent que « conter » est le deuxième plus vieux métier du monde...

Le monde actuel de la publication est un monde fermé, difficilement pénétrable. Les éditeurs ne sont pas si nombreux et les fonds publics alloués à ce secteur d'activité, maigres. Souvent frileux et motivés par des considérations autres que purement littéraires, les choix éditoriaux se rabattent sur quelques valeurs sûres, souvent les mêmes ou suivent les diktats du marché et le caprice de ses modes. Les mœurs changent aussi. Le lectorat classique stagne, sinon rétrécit. On ne lit plus beaucoup de livres. L'art littéraire devient mineur, voit son influence grugée par d'autres formes artistiques et expressives. Le rythme de vie trop rapide ? Acculturation ? Inadaptation de cette forme d'art, devenue avec le temps inappropriée aux nouveaux modes de vie ou poussée à l'écart par les autres formes plus pertinentes et en adéquation avec leur société comme la télévision et le cinéma ? Paresse endémique due à une éducation sans rigueur qui relèguerait dorénavant la lecture au stade de pousse à saveur passéiste ?...

Nous ne croyons pas. On lit encore, mais ailleurs ou autrement...

La *création littéraire* ne s'est peut-être même rarement si bien portée!... L'éducation a produit des gens instruits, lettrés, sensibilisés à la culture. Le développement rapide des technologies numériques et leur facilité d'accès a catalysé de nouvelles méthodes de publication, de communication et... de création. Il y a eu migration. Avec le numérique, même le film, la réalisation cinématographique ou vidéo, autrefois terrain de jeux de quelques élus, ouvre ses portes et se démocratise. C'est à cette éclosion, cette effervescence

créatrice et communicationnelle que notre projet d'écriture interactive veut se joindre et participer comme nous l'avons précédemment exposé.

Les créateurs des jeunes générations ayant été à notre avis plus évincés des scènes publiques traditionnelles de la littérature et étant de surcroît plus aguerris dans les technologies numériques, il nous apparaît logique d'anticiper une plus grande fréquentation de la plateforme par cette tranche d'âge de la population. La création étant souvent qui plus est une affaire de jeunesse, les chances de voir un public relativement jeune fréquenter la machine à contenu nous apparaissent accrues. Plusieurs jeunes intellectuels risquent donc d'y trouver un terrain propice pour "refaire le monde" (ou la vie), le questionner, le confronter, le prévoir, le rêver... par le biais des fictions qu'ils proposeront. D'autres fréquenteront l'endroit comme on fréquente un atelier de création le lundi soir, une bibliothèque ou une salle de cinéma : à des fins exclusivement ludiques et de distraction, et sous un mode plus passif.

Liberté artistique inaliénable

Il s'agit d'un projet d'ordre culturel, de création, d'expression, de rencontre entre artistes et amateurs, intervenants ou passionnés de culture... À ce titre, il s'agira d'une plateforme de libre expression. L'art exige parfois une grande ouverture d'esprit. Il n'est pas rare que les audaces de l'art bousculent les idées en place, remettent en question ou confrontent des certitudes ou comportements ancrés ou partagés par la majorité. Il arrive que l'art choque les bonnes mœurs et c'est son droit le plus fondamental de le faire. Une démocratie en santé sait se remettre en question et l'art participe à ce perpétuel repositionnement, tout comme la liberté d'expression individuelle ou la liberté de presse de façon plus large.

Dans ses limites frontalières, l'art sert parfois de catharsis, d'exutoire, de défoulement, comme l'humour bien souvent, qui exorcisent nos craintes, frustrations, révoltes ou angoisses. L'art peut tout autant exprimer la noblesse, la grandeur de rêves ou incarner des utopies. En résumé, l'art témoigne bien souvent de tout ce que l'humain peut être, comme nous l'avons énoncé ci-haut... Et pour ce faire, il doit être libre.

Devoir social irrécusable

Par ailleurs, si la liberté d'expression est un droit fondamental de l'individu dans nos sociétés; il existe en contrepartie des devoirs fondamentaux, et ceux-ci ne devront pas être négligés ou transgressés. Bien qu'il ne s'agisse que de fictions, la plupart du temps, proposées ou construites en commun par les interacteurs et, qu'à ce titre, une grande tolérance soit requise, puisque c'est dans un contexte et une perspective fictionnels que les propos et discours devront être abordés et évalués, il ne saurait être question de franchir le stade de la provocation pour atteindre à l'incitation réelle à la haine, la violence, l'intolérance raciale, sexuelle ou autre. La plateforme se réclame un lieu de culture, de réflexion, d'imagination, de civilisation et en tant que telle, elle ne saurait tolérer tout discours incitant au recul *civilisationnel*, à promouvoir la barbarie. Toutes les minorités ont le droit de s'exprimer; aucune n'a droit à la dictature sur la majorité...

Comment seront départagés les propos acceptables de ceux qui ne le sont pas ? L'ensemble des interacteurs jouera le rôle de cette censure de l'extrême, à notre avis; un peu comme pour wikipedia, où la majorité des contributeurs interacteurs contient ou répare la malveillance et le vandalisme qu'une infime minorité perpète ou commet. Un système de signalement de propos extrêmes pourra aussi être mis en place si la plateforme choisie le permet.

S'il advenait que l'auteur du site ou son (ses) administrateur(s) aient vent de propos inacceptables (non justifiés par le contexte fictif) qui auraient échappé à la vigilance des interacteurs et lecteurs, ils pourraient aussi sans scrupule aucun ni avertissement retirer les propos inadmissibles.

CHAPITRE II

ANCRAGES THÉORIQUES ET MÉTHODOLOGIE

2.1 Ancrages théoriques

2.1.1 Concepts de base

Multimédia interactifs : un spectacle ayant pour assise la technologie qui ramène le spectateur à la participation

Spectacle

Notre projet est celui d'une machine à contenu, d'un outil web qui entend favoriser la création littéraire collaborative et collective de type fictionnel. Bien que notre projet ne revendique la nature intrinsèque d'un spectacle de multimédia interactif, il est tout de même pertinent de se pencher un moment sur ces concepts, dont celui du spectacle, ne serait-ce que pour convenir du fait que, si la machine interactive ne s'inclut pas, elle, dans la catégorie du spectacle, l'activité qu'elle générera appartient elle, au contraire, au spectaculaire, du moins au divertissement, ne serait-ce qu'en raison de ses attributs ou prétentions littéraires.

En effet, l'activité rédactionnelle ou créatrice qui s'opérera sur la machine à contenu n'appartiendra pas à la sphère informationnelle au sens strict du terme. Il ne s'agit pas du site Internet d'une société d'information, d'une agence de presse, d'un blogue d'opinion, par exemple. L'activité se positionnera plutôt dans la sphère du divertissement. Même si les racines de ce spectacle s'ancrent profondément dans le réel et l'actuel par choix thématique et que la forme des interactions ou contributions se rapproche de celle qu'utilise l'information

(presse) écrite, l'intention, elle, diffère diamétralement. L'activité que souhaite susciter notre projet, puisqu'elle revendique une dimension littéraire et artistique, s'inscrit plutôt dans la sphère du divertissement, s'approchant ainsi du spectacle.

Au sujet du spectacle, Louis-Claude Paquin énonce avec justesse :

Pour qu'un événement puisse être considéré comme un spectacle, les modalités de sa réalisation doivent être particulièrement démesurées par rapport à celles des événements quotidiens. La démesure constitue le critère essentiel pour déterminer qu'un événement public est un spectacle. Cette démesure peut prendre plusieurs formes : une gravité ou une solennité qui souligne l'importance de l'événement, un déploiement de faste ou de magnificence qui rend l'événement plus grand que nature ou encore, à l'opposé du spectre, une caricature qui accentue le ridicule ou le déplaisant, la transgression des tabous. (...) Dans tous les cas, les pratiques superlatives du spectacle engendrent un excès d'émotions, un surplus de sens, et de là donnent l'impression de vivre plus intensément. (Paquin, 2006 : 132).

On le voit, le spectacle peut emprunter plusieurs formes et puiser à de multiples registres intentionnels. On dit souvent qu'écrire, c'est choisir. Tout texte est un choix – et par extension toute création. Choix de mots et d'images du poète, des événements remarquables qui composent la trame ou l'intrigue d'un récit, roman; des concepts qui sont investigués dans un essai philosophique... Et de ce choix, de cette subjectivité fondamentale émane peut-être la *plus-value* substantielle qui apparente beaucoup plus le texte littéraire au spectaculaire qu'au quotidien et à l'informationnel, plus objectif et émotionnellement neutre.

Multimédia interactif

Plus précisément, concernant le multimédia interactif dans nos sociétés et de ce qui le distingue des technologies de l'information qu'il a pris pour assises, grâce et avec lesquelles il s'est développé :

Le multimédia interactif relève des technologies de l'information et de la communication car il permet l'utilisation simultanée de plusieurs types de données numériques (textuelles, visuelles et sonores) à l'intérieur d'une même application ou d'un même support et ceci en y intégrant l'interactivité propre à l'hypermédia. La différence essentielle entre les TIC et le multimédia interactif est que les premiers offrent des services et des applications, alors que le multimédia interactif participe de la représentation d'un contenu. (Paquin, 2006 : 76).

On le voit encore une fois, notre projet, dans son intentionnalité, cadre davantage dans la définition d'un projet de multimédia interactif que d'une entreprise technologique de transmission informationnelle factuelle.

Interaction, interactivité

Quant aux différentes formes d'interactions que regroupe le terme interactivité, on constate, d'après la définition qu'en donne le Dr. Paquin, que notre projet proposera une forme d'interaction fonctionnelle plutôt qu'immersive :

Le terme interactivité recouvre l'ensemble des interactions entre une personne et un ordinateur. Dans la perspective plus spécifique des médias interactifs, cette définition doit être reformulée. L'interactivité désigne alors l'ensemble des interactions réalisées par l'entremise d'un ordinateur entre un utilisateur ou un spectateur d'une part, et un contenu ou un spectacle d'autre part. Il existe deux types d'interactivité, qui constituent chacune une révolution médiatique : l'interaction fonctionnelle permet d'abolir l'ordre strict des contenus que prévoit l'auteur du scénario et l'interaction immersive abolit la distance entre le spectateur et le spectacle. (Paquin, 2006 : 201).

Plus précisément :

L'interactivité fonctionnelle renvoie à une forme de participation du spectateur au spectacle issue du paradigme machinique. Rôle dévolu au spectateur : sélectionner et manipuler des objets symboliques, des informations, accomplir d'autres actions au moyen d'une interface qu'explique une signalétique. La communication entre les utilisateurs et le contenu prend la forme d'interaction de type machinique : appuyer sur un mot, une icône, les draguer, activer la barre de défilement, etc. Cette communication s'opère en manipulant directement les "objets" qui se trouvent inclus – par métaphore – soit au contenu, soit au dispositif machinique lui-même. (Paquin, 2006 : 191).

Quant au type d'interaction fonctionnelle que suggérera notre projet, il s'agit plus spécifiquement d'une interaction proactive : « (...) lorsque l'interacteur se voit offrir un accès non linéaire aux unités de contenu (récit ou information), qui permet de les parcourir et de les assembler à sa façon » (Paquin, 2006 : 204).

Ces définitions cadrent d'autant plus avec le volet wiki de notre projet.

Machine à contenu

L'automate à états définis qui se spécialise dans le traitement et la structuration hypermédia du contenu et qui propose au spectateur une réintégration dans le spectacle via l'interactivité fonctionnelle décrite ci-haut, se nomme une machine à contenu. La définition qu'en fait Louis-Claude Paquin résume bien l'ensemble de notre projet :

Cette expression sera dorénavant utilisée pour désigner les œuvres ou les productions dont l'accès au contenu se fait par des dispositifs extérieurs au contenu lui-même, comme les dispositifs qui appartiennent plutôt au monde de la machine : fenêtres, icônes, boutons, menus. (...) Au moyen d'une interface machinique, les utilisateurs accèdent librement au contenu, terme générique pour désigner ce qui est communiqué. Ce contenu peut constituer soit de la connaissance, soit une histoire ou, plus fréquemment encore, un mélange particulier de connaissances et d'histoires, organisées selon une certaine intention communicationnelle. Celle-ci s'actualise dans une architecture ou dans un scénario, et s'inscrit dans un genre, un cadre qui commande la structure, l'organisation et le traitement des segments ou des séquences. L'interface machinique est fondée sur une métaphore. (Paquin, 2006 : 199 - 200).

2.1.2 Dualité ou bipolarité du projet

À la lecture du titre de notre projet, on constate d'emblée la dualité qui le caractérise et ce, sous plusieurs aspects. L'élément de dualité le plus fragrant est sans aucun doute la "bipolarité" fonctionnelle sur laquelle il repose, soit les motorisations blogue et wiki offertes en parallèle à l'interacteur. Mais en creusant davantage et poursuivant réflexion et observation plus loin, on constate que notre projet revêt plusieurs aspects doubles, qu'ils soient compositionnels ou fondamentaux, qu'il emprunte souvent à deux pôles, parfois antinomiques, et tente de conserver une forme d'équilibre entre eux. Ainsi, arborescence architecturale s'opposera à la configuration rhizomique que permet l'hypertexte et le wiki; la passivité de *l'esthesis* (lecteur) s'opposera à l'action du *poiesis* (poète); l'ordre apollinien de textes philosophiques s'opposera à la catharsis dionysiaque de proses automatistes; l'objet visuel, sonore décomposé ou déstructuré, si typique de l'ère moderne, fera saillance sur une ambiance sonore aux accents plus naturalistes ou anecdotiques davantage identifiables à la postmodernité...

2.1.3 Dualité épistémologique

Tout d'abord, dans sa dimension la plus fondamentale, on note que notre projet peut se réclamer de deux des trois grandes épistémologies, (révélée, machinique et écologique), soit les deux dernières.

Épistémologie machinique

De la machinique, ou mécaniste, et de toutes les valeurs, idéologies ou réalisations qu'elle promeut, sous-tend ou a initié, c'est surtout au niveau du fonctionnement de base du projet, de sa nature physique intrinsèque, soit la sphère technologique de laquelle il se réclame, que l'association devient évidente; sa mécanique de base l'y associe naturellement. Le descriptif premier de mon projet est celui d'une machine à contenu, donc d'une machine... Comme toute machine, elle est avant tout une prolongation des capacités de l'homme, une extension de l'homme sur son environnement, mais à un degré de complexité plus élaboré que celui du simple outil. D'autant plus, la machine logicielle et immatérielle qu'est notre projet repose elle-même sur une autre machine, qui tient elle aussi autant du matériel que de l'immatériel, soit l'ordinateur, cet automate moderne qui permettra l'interactivité fonctionnelle visée par mon projet.

À propos de l'ordinateur et de son ontologie machinique, Louis-Claude Paquin énonce encore :

(...) les théoriciens prédisaient que l'ordinateur allait être doté d'intelligence et qu'il remplacerait les humains, c'est en réalité bien autre chose qui est arrivé : l'ordinateur a remplacé ou pris le contrôle d'une très grande part des machines.

Les technologies numériques ont provoqué un changement radical dans le domaine des machines et des instruments technologiques. Le traitement mécanique d'une représentation analogique de la réalité est remplacé par le traitement algorithmique d'une représentation digitale ou numérique de la réalité, obtenue à partir d'un processus d'échantillonnage.

Subsumée en tout ou partie par l'ordinateur, la machine matérielle devient immatérielle. (Paquin, 2006 : 192).

Plus spécifiquement dans le cas d'une machine logicielle comme la nôtre et des paradigmes d'inspiration machinique qui en constellent, et l'interface, et le fonctionnement, et auxquels elle se limitera :

Des machines ont été développées dans toutes les sphères de l'activité humaine, y compris dans le domaine du spectacle, (...). Dans la plupart des activités humaines, les machines ont non seulement remplacé les outils, premières extensions de la main humaine, mais ont aussi grandement et profondément influencé notre perception de la réalité qui nous entoure et de nous-mêmes. La conception de la personne que propose René Descartes (1596-1650) est ainsi influencée par l'horloge. Plus récemment, la conception des processus cognitifs humains s'inspire beaucoup de l'architecture et du fonctionnement de l'ordinateur. (...)

Cette pensée mécanique est à la base du concept d'interface personne-machine, avec ses boutons, ses menus, ses fenêtres qui réagissent à leur manipulation. Cette pensée s'oppose à la pensée écologique à la base des environnements immersifs. (Paquin, 2006 : 42).

On le voit, de par sa constitution, son support, son genre, son déploiement arborescent, ses métaphores iconiques, le projet se catégorise résolument dans une perspective ou une idéologie issue de l'épistémologie mécanique. Plus spécifiquement encore, de par la nature même de l'interactivité qu'elle propose, soit une interaction fonctionnelle.

Quelques points du projet qu'on peut associer à l'épistémologie mécaniste :

- arborescence (dichotomies) – réseau fermé
- fonctionnalité bloquée
- déconstruction visuelle et sonore - abstraction
- objets sonores – utilisation de l'espace interne du son
- modernité : dans le cas du spectacle, cette recherche se traduit dans la dislocation de la référence, l'atrophie du contexte, voire l'abandon de l'intrigue.

Épistémologie écologiste

Si, sous plusieurs aspects, mon projet se réclame de l'épistémologie mécaniste, sous plusieurs autres, il se réclame au contraire de l'épistémologie écologiste. En fait, nous pourrions affirmer que toute la dimension du contenu s'en réclame.

L'épistémologie écologiste est-elle un produit de la postmodernité ou la postmodernité est-elle un phénomène issu de l'épistémologie écologiste ? Nous ne saurions le dire. Mais les deux sont étroitement liés. Louis-Claude Paquin parle de la postmodernité en ces termes :

Crise de la modernité et déclencheur de la pensée postmoderne.(...) remplacement du principe pyramidal ou hiérarchique par le principe du réseau. (...) Cette diffusion

massive et diversifiée, (...), tend à fragmenter et à hétérogénéiser les perceptions et le savoir, de sorte que l'éclectisme finit par remplacer la spécialisation.

(...) La postmodernité marque l'abandon de l'idéal moderne de simplification et d'universalité propre à l'abstraction géométrique de la forme et du geste, et y préfère le pluralisme, la fragmentation, la discordance et surtout l'incertitude. (...) Transposée sur le plan épistémologique, l'incertitude remplace la vérité qui est nécessairement une construction humaine, faillible en tant que telle, plurielle et relative. L'incertitude mène au doute, au soupçon, à la remise en question de ce que nous tenons pour vrai. Le spectacle postmoderne prendra la forme de collage, de performances, qui intègre des interrogations, de la subversion, des paradoxes et de la contradiction. (Paquin, 2006 : 163).

En prenant cette définition comme à-priori en tant que manifestation évidente de l'épistémologie écologiste, nous pouvons conclure que le Web, dès sa naissance en 1945, lors de l'émission du concept d'hyperlien dans l'accès à l'information par Vannevar Bush, est d'ascendance écologiste. Ce concept s'est concrétisé une première fois dans l'hypertexte du projet *Xanadu* de Theodor Nelson dans les années 1980, puis dans le WWW initié par Tim Berners-Lee au CERN en 1990. Déjà il relativise et multiplie les sources informationnelles en plus de faire passer son accès d'une configuration fermée à une architecture ouverte... Que dire alors du Web 2.0, mouvement ainsi nommé par Tim O'Reilly lors d'une conférence avec MediaLive International en 2005, et caractérisé par une "révolution" du contenu, ou plutôt une accentuation notable de l'ouverture dans son accès et surtout de sa manipulation via des technologies plus allèges ou plus dynamiques, en concordance avec le concept d'intelligence collective. :

Ce pluralisme et cette convergence des initiatives individuelles ont modifié la façon de penser la connaissance, celle-ci est conçue comme le produit d'une intelligence collective, comme le soutient Pierre Lévy dans un ouvrage intitulé "L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace", paru en 1994. (Paquin, 2006 : 68).

On le voit : le Web 2.0 est de pure ascendance écologiste. Il est en tout premier lieu basé sur le concept d'intelligence collective :

C'est une intelligence partout distribuée, sans cesse valorisée, coordonnée en temps réel, qui aboutit à une mobilisation effective des compétences. (...) le fondement et le but de l'intelligence collective sont la reconnaissance et l'enrichissement mutuels des personnes, et non le culte de communautés fétichisées ou hypostasiées. (Pierre Lévy, 1994 : 29).

.....

On l'a vu, le projet de l'intelligence collective implique une technologie, une économie, une politique et une éthique. (...) Nous proposons ici de concevoir des mondes virtuels de significations ou de sensations partagées, l'ouverture d'espaces où pourront se déployer l'intelligence et l'imagination collectives. (Levy, 1994 : 95).

Il fait appel aux communautés virtuelles et aux services collaboratifs, blogues et wiki pour insuffler du contenu dans le web, dans des configurations qui deviennent de plus en plus diffuses ou ouvertes et qui, la plupart du temps, s'autorégulent ou s'auto-régénèrent, forme d'autopoïèse, par l'action concertée ou non de ses membres constituants. Notre projet répond lui aussi à tous ces critères, du moins dans son intentionnalité.

La postmodernité narrative

Plus spécifiquement, notre projet concerne la postmodernité, mais sur un plan narratif. Traditionnellement, le récit est linéaire et, comme Thésée, nous suivons le fil d'Ariane pour cheminer dans le labyrinthe du Minotaure, affronter la problématique et aboutir à la lumière du dénouement. C'est le récit de structure classique découlant peut-être en partie du rationalisme grec.

L'écriture « en collaboration » ne date pas d'hier. On n'a qu'à penser à la Bible ou tant d'autres grandes sommes de sagesse théologique, philosophique... ou de connaissance, encyclopédies, sagas... L'écriture à plusieurs intervenants est un concept vieux comme le monde. On n'a qu'à penser au Talmud, texte d'exégèse de la Tora commenté au fil des siècles par d'éminents rabbins et qui, par ailleurs, échappe aussi tout à fait à la linéarité classique et dans lequel on relève un éclatement, une interactivité et une forme ouverte, trois éléments qu'on associe habituellement à la postmodernité narrative.

Plusieurs autres exemples de récits multiformes existent dans différents arts de différentes époques, créations toutes dotées de particularismes postmodernes et nées bien avant l'heure des nouvelles technologies (TIC), qu'on associe souvent à elle :

Ne pensons qu'à celles-ci :

- Un livre dont vous êtes le héros (ex: *The Warlock of Firetop Mountain*, Steve Jackson et Ian Livingstone) : littérature
- *It's a wonderful life*, Frank Capra : cinéma.

- *The guardian of forking path*, Jorge Luis Borges : littérature.
- *In dreams begin responsibility*, Delmore Shewartz : cinema.
- *Back to the future*, Robert Zemeckis : cinéma.
- *Le jour de la marmotte*, Harold Rami : cinéma.
- *Rashomon*, Kurosawa : cinema.
- *The dictionary of the Khazars*, Milorad Pravic : littérature.
- *If on a winter's night a traveler*, Italo Calvino : littérature.
- *Short cuts*, Robert Altman : cinéma.
- *Schéhérazaïde*, auteur perse inconnu : littérature.
- *L'Iliade*, *L'Odyssée*, Homère : littérature.
- *Don Quixote de la Mancha*, Cervantès : littérature.

Si on s'en tient à notre époque, l'édifice dominant du récit classique s'effrite dès les premières remises en question des pionniers de la postmodernité. On n'a qu'à penser à Marshall McLuhan, tel que le fait remarquer Janet H. Murray : « *as Marshall McLuhan pointed out, the communications of the twentieth century are mosaic rather than linear in structure, as compared to the printed book* » (Murray, 1997 : 156), ou aux identités davantage composées en vitrail, juxtapositions de saillances ou de territorialités (Merleau-Ponty, 1976) (Deleuze-Gattari, 1980), qu'en entités uniques et uniformes. De cette influence, ou en parallèle à cette pensée, est apparue une littérature post-structuraliste dont la forme éclatée accroît l'importance interprétative du lecteur, une forme littéraire qui diminue le pouvoir d'affirmation et de décision de l'auteur. L'hypertexte sert à merveille cette forme littéraire.

C'est exactement le genre de création littéraire que nous souhaitons entre autres voir apparaître sur notre plateforme, particulièrement dans son volet wiki : une postmodernité narrative qu'on identifiera au premier coup d'œil à son éclatement, sa non-linéarité, sa non-fixation dans le continuum temporel ou structurel, son éclectisme ou son évocation à des références internes ou externes, voire purement historiques. En empruntant ainsi au wiki, des écrivains interacteurs, des communoteurs pourront présenter une œuvre hachurée de tronçons informatifs, construite de segments juxtaposés, opposés, ou, pourquoi pas ? puisque la postmodernité peut même emprunter au classicisme, en série. De pareils projets créatifs sont à notre avis en parfaite adéquation avec l'épistémologie écologiste.

2.1.4 Dualité sonore

Bien sûr, nous pourrions inventorier toutes les formes de dualité que comprendra mon projet, mais ce serait inutile à notre avis. Elles se résument toutes, ou sont plutôt toutes incluses dans la dualité épistémologique.

Néanmoins, il nous semble important de nous attarder sur un point particulier du projet : la dimension sonore. Peut-être tout simplement afin de clarifier en quoi la trame sonore du projet est, elle aussi, influencée par les deux épistémologies, et comment. Car c'est peut-être moins évident que pour les aspects visuels, organisationnels, fonctionnels.

Deux optiques ont retenu notre attention lorsque nous avons exploré la dimension sonore et notre projet a encore une fois emprunté à ces deux pôles. L'objet sonore, tel que le conçoit Pierre Schaeffer dans la description de la musique concrète, plus particulièrement tel que l'expose et le décortique Michel Chion dans son *Art des sons fixés*, et l'ambiance sonore, concept popularisé par le Canadien R. Murray Schafer. Le premier se réclame tout à fait de l'épistémologie machiniste. Le son est utilisé comme matériau pour lui-même, pour son espace interne, disloqué de toute référence ou évocation anecdotique. Il est utilisé comme matière brute, pour ses qualités intrinsèques révélées par l'écoute réduite. Et plusieurs sons seront issus de cette exploration abstraite. Par ailleurs, en réintroduisant aussi l'anecdote, l'identifiable, la présence humaine dans la perspective sonore, on s'approche alors du concept du *Soundscape* (ambiance sonore) de Murray Schafer. Nous basculons alors dans une épistémologie écologiste. Une sonorité située, en écosystème avec la présence humaine, voire naturelle. Offrir de tels référents auditifs à l'interacteur, propice à l'intentionnalité du projet, nous apparaît tout aussi pertinent que de le déstabiliser en partie via quelques audaces sonores plus « exploratoires ».

2.2 Méthodologie

Nous nous proposons d'expérimenter l'écriture collaborative en accord avec les principes du Web 2.0. Pour ce faire, nous devons créer une machine à contenu opérant sur le Web et usant donc de ce type de technologie.

Le projet que nous nous proposons de créer, construire, puis de déployer et enfin d'expérimenter et d'analyser, comporte plusieurs volets de différentes natures. Il comportera une dimension créative et artistique sur les plans visuel et sonore, un pan conceptuel et scénaristique dans sa structure compositionnelle et, bien évidemment, toute une dimension technique dans sa réalisation et la mise en place de ses fonctionnalités.

Quoique variant légèrement selon l'aspect du projet en question, nous nous proposons de suivre la méthode inculquée dans les cours du programme et de respecter la démarche créative enseignée par nos professeurs. Celle-ci se compose de plusieurs volets, stades ou activités qui parfois se franchissent en séquence, mais qui la plupart du temps se chevauchent et s'influencent les uns les autres.

2.2.1 Intentionnalité et conception primaire

La première étape est bien entendu celle de la conception générale du projet. Elle nous a permis d'énoncer notre intentionnalité et de produire les esquisses primitives de notre projet ainsi que les schémas exploratoires ou conceptuels tels que le synopsis.

2.2.2 Exploration primaire

Par une exploration primaire nous avons acquis une vue d'ensemble sur ce qui se crée dans le genre, la façon dont on déploie ce type de machine à contenu et les technologies qu'on utilise pour les articuler. Une fois le projet bien « cadré », nous avons une idée plus précise de ce que nous voulions exactement créer en nous inspirant plus fortement d'une création existante et en nous distanciant ou nous démarquant par tel élément d'une autre. La prédominance du littéraire sur l'informationnel s'est accentuée. Des interfaces iconiques interactives ont interpellé notre œil sur certains sites comme AKAZ (<http://4k4z.free.fr/>), nous avons exploré la motorisation wiki et son édition ([TiddlyWiki](#)) et avons conclu qu'il fallait l'intégrer à notre machine à contenu.

2.2.3 Réflexion critique et approfondissement conceptuel

Guidé par nos professeurs et aidé par nos collègues de maîtrise, nous avons confronté nos intentions de base à la faisabilité, avons éprouvé la rigueur ou la cohésion conceptuelle et

approfondi l'idiosyncrasie de notre projet. Sur le plan compositionnel, ce fut l'étape des premières scénarisations du projet.

Ainsi, le concept de la rue est apparu. Différents édifices symbolisant différents genres. La présence du bleu et de couleurs chaudes qui y sont opposées s'est imposée dans les esquisses. L'existence de contrastes théoriques et compositionnels s'est dévoilée : épistémologies différentes, participation individuelle / écriture collaborative / écriture collective ...

Ainsi, notre projet se consacrera à la création artistique d'ordre principalement littéraire. Une littérature francophone et contemporaine dans un premier temps, et appareillée, ou complémentaire, à la production de la blogosphère. Il offrira deux modes principaux de participation, soit le blogue et le wiki, que nous intégrerons sur une plateforme unique. Des activités satellites seront proposées aux interacteurs afin de favoriser une sens de la communauté et d'étendre la gamme des interactions possibles : forums, commentaires... Idéalement, tout se fera via une interface originale programmée en Flash ou, si cela nous est impossible, en utilisant des motorisations déjà existantes et en les particularisant à nos besoins.

Résumé des contraintes :

- Notre machine devra offrir des motorisations blogue et wiki, afin de permettre différents degrés d'écriture collaborative
- Elle devra comporter une ou des bases de données afin de stocker les données et un langage de script sur le serveur afin de les manipuler
- Le multimedia devra être présent dans l'interface; au moins dans une introduction pertinente
- Des fonctionnalités tierces devront être proposées aux membres de la communauté (forums, commentaires...)
- Les contributions pourraient être d'ordre autre que strictement littéraires (vidéo, sonore, multimédia...)
- La plateforme devra être sécuritaire, dans la sauvegarde intégrale de ses données comme dans son utilisation. Plusieurs niveaux de droits d'accès pour les utilisateurs seront nécessaires; il faudra aussi une connexion hermétique entre l'interface de la plateforme et la base de données
- Le projet est immense; nos connaissances en programmation sont limitées, nos ressources financières, maigres et notre délai, court.

2.2.4 Acquisition de connaissances

Théoriques, mais surtout techniques

Outre les connaissances théoriques propres au domaine de la communication, aux médias interactifs, au processus créatif en général ou à l'un ou l'autre des domaines particuliers que comporte notre projet et qui nous permettront de bien le positionner dans ses assises ontologiques, philosophiques ou communicationnelles, il nous faudra acquérir une somme de connaissances techniques considérable, ne serait-ce que pour poser un choix éclairé dans les technologies que nous privilégierons ou apporter des éléments multimédia.

Ainsi, sur le plan de l'aspect visuel, il faudra apprendre à utiliser avec dextérité plusieurs outils de base. Photoshop est le premier logiciel qui nous vient à l'esprit, mais plusieurs autres seront nécessaires. Illustrator pour la création d'images vectorielles, Imagination pour la production de schémas conceptuels. Final Cut et Flash video encoder nous ouvriront la dimension vidéo. Bien entendu, l'incontournable Flash 8.0 grâce auquel l'interactivité visuelle prendra forme, un logiciel permettant la création/modification d'icônes (ex. : .ico), etc. D'autres étapes, pourtant reliées à la même dimension visuelle, requerront des connaissances plus près de la programmation cette fois, comme la modification de feuilles de style .css (*cascade style sheets*).

Dans le cas du son, en plus des notions générales, il nous faudra apprendre l'utilisation d'outils indispensables. Tout d'abord, les différents micros avec lesquels des captations sonores originales deviendront possible au moyen du *Sound Device*, si elles sont extérieures, ou de la console d'enregistrement de Pro-Tools (Digidesign), si elles sont effectuées en studio. En plus d'apprendre à utiliser adéquatement les appareils d'enregistrement, il faudra approfondir la connaissance du logiciel Pro-Tools lui-même, puisque tout le traitement du matériau sonore s'effectuera au moyen de ce dernier. Une fois les échantillons ou trames sonores construites, un logiciel tel qu'Audacity, jumelé à la librairie LameLib permettra la conversion en .mp3, que Flash 8.0 reconvertira ensuite en fichiers .swf pour les besoins de notre projet. Nous produirons des trames sonores expérimentales, que nous élaguerons par la suite jusqu'à la production d'une maquette sonore de notre plateforme.

C'est bien entendu au niveau de la programmation que l'apprentissage sera le plus ardu. Nous prévoyons user abondamment de la technologie Flash, ce qui implique qu'une bonne part de programmation en Action Script 2.0 sera nécessaire. Évidemment, un système de base de données sera indispensable, et il y a fort à parier que nous arrêtons notre choix sur l'embranchement *Open Source* de la technologie SQL (*Server Query Language*), soit MySQL et son interface de gestion, phpMyAdmin. Donc un langage complémentaire devra être utilisé dans la manipulation de données sur le serveur SQL. On pense alors à un langage de *pré-processing*, tel le PHP (Hypertext PreProcessor), le Python ou le Perl, qui gère et transfère les données via une armature html. Des plateformes *Open Source* intégrant déjà des fonctionnalités de base RSS/XHTML (blogue, wiki, forums...) existent au demeurant et il serait avisé d'ériger notre machine à contenu à partir du noyau de l'une d'elles plutôt que de réinventer inutilement la roue... D'autant plus que des milliers de programmeurs bénévoles ont été nécessaires pour les réaliser alors que nous sommes seul devant une tâche d'égale ampleur. Par ailleurs, un apprentissage supplémentaire sera requis, chacune de ces plateformes comportant sa propre interface de configuration et d'administration, pour ne pas dire sa propre philosophie de construction et d'utilisation.

2.2.5 Exploration approfondie et modalités de réalisation

Avant de commencer à travailler sur le projet, il faudra au préalable mettre en place tout un environnement qui nous permettra de procéder à nos expérimentations. Puisque nous devons particulariser ou construire une plateforme opérant en environnement Web, il nous faudra installer un serveur web fonctionnel (*IIS*, *Apache*...), un serveur de bases de données et un langage de script qui interfacera les deux. Les ensembles préconfigurés *Wamp*, *Mamp* ou *Lamp* offrent une alternative intéressante pour leur simplicité. Mais il faudra aussi investiguer vers des technologies moins répandues ou plus récentes : *AJAX*, *Oracle*, *Perl*, *Python*...

2.2.6 Expérimentations

Sur le plan visuel, une fois nos styles iconiques définis, nous tenterons de dynamiser l'image grâce à des scripts AS 2.0 ou des procédés plus conventionnels et intégrés dans Flash 8.0. Ces productions serviront de prémisses à la production de notre maquette.

Sur le plan sonore, à partir des sons que nous aurons colligés, filtrés, transformés et, ultimement, retenus, soit pour leurs propriétés internes, soit pour leur puissance évocatrice ou encore couleur anecdotique, nous créerons des trames fictives ou pièces exploratoires, gardant toujours en vue le fait que certains passages ou éléments risquent par la suite d'être repris dans une maquette sonore, voire dans notre plateforme elle-même.

Sur le plan de la programmation, d'une part dans notre apprentissage d'Action Script 2.0, ce sera la création de productions parallèles orbitant autour d'apprentissages qui risquent fort d'apparaître dans le projet, tel l'intégration de sons ou d'objets vidéos. Nous ébaucherons les premiers scripts en PHP, tenterons de les interfacer avec AS 2.0 et MySQL.

D'autre part, il faudra expérimenter les différentes architectures web que nous aurons retenues (Wamp, Lamp, Mamp), et configurer leurs services (Apache, MySQL, PHP) adéquatement. Il faudra ensuite valider s'ils supportent les noyaux de plateforme que nous aurons retenus. Il s'agira donc d'installer des plateformes blogues, wiki, de CMS, de forums... sur notre ou nos serveurs locaux, de vérifier leur bon fonctionnement, puis de reprendre la validation sur le serveur de l'École des médias (<http://multimedia.uqam.ca>). En cas d'échec, il faudra apporter les correctifs, sinon reprendre l'expérimentation avec d'autres options.

2.2.7 Production de maquette

La production d'une maquette nous permettra de camper avec précision l'environnement multimédia que nous ajouterons au projet. Nous créerons deux maquettes distinctes : une sonore, et une visuelle comportant de l'interactivité.

Au niveau sonore, la maquette aura filtré à partir des sons de l'exploration ceux qui seront retenus dans l'élaboration de la dimension sonore du projet. Nous aurons déjà à cette étape une idée assez exacte de ce que procurera l'expérience de notre projet sur le plan auditif.

Sur le plan de l'image et de l'interactivité, nous obtenons une production visuellement élaborée qui permette une navigation fonctionnelle. Dans le cas de notre projet, cette

production se limitera à l'espace d'accueil de la plateforme, soit un vestibule d'entrée de la machine à contenu programmé en Flash.

2.2.8 Production d'un prototype final

Les prototypes seront les différentes versions d'installations des noyaux du CMS Joomla, que nous avons retenu au terme de l'expérimentation en tenant compte des besoins issus de notre intentionnalité, mais aussi des contraintes énumérées (voir Chapitre IV). Au prototype final, il faudra être parvenu à une installation suffisamment stable pour que nous puissions entamer le processus de particularisation qui transformera la plateforme générique en machine à contenu spécialisée selon notre intentionnalité. Nous devons nous assurer de la parfaite fonctionnalité du prototype autant sur notre serveur local que sur le serveur de l'École des médias, particulièrement en ce qui concerne la sauvegarde, les importations et exportations de bases de données entre les deux plateformes web, opérations qui deviendront courantes lorsque notre machine arrivera en production.

2.2.9 Construction, paramétrage et vérification de la plateforme

Volet Flash

Introduction

Une fois terminé l'applet Flash / AS 2.0 avec dimension sonore intégrée, il faudra l'incruster dans une page html qui servira d'index (index.htm). Il ne faudra pas omettre de relier l'introduction à la plateforme elle-même (index.php) ou, dans le cas des édifices iconiques, aux sections de contenu qu'elles représenteront.

L'introduction devra être validée avec plusieurs fureteurs, sur différentes plateformes (Mac, PC, Linux), comme l'ensemble en fait.

Modules intégrés

À partir de l'introduction, nous produirons une version réduite de la Rue des plumes perdues..., une version modulaire que nous incorporerons dans le code de l'index.php, (ou

des `index.php` s'il s'agit de plusieurs) et qui servira de menu supplémentaire, en plus d'offrir une réactivité visuelle et musicale au passage de la souris.

L'ambiance sonore, si elle n'est pas intégrée au module de la Rue..., pourrait par ailleurs être aussi localisée dans l'`index.php`, mais ailleurs. Un bouton pourrait servir d'interrupteur et rendre muette la plateforme si l'interacteur le souhaite.

Volet plateforme

Sections et menus

Dans les coulisses (*Back End*) de la plateforme, il faudra avant toute chose déterminer les sections et catégories qu'offrira notre machine à contenu, soit convenir de l'arborescence générale de notre plateforme. Des genres littéraires correspondront aux sections et des sous-genres aux catégories. Ces entités de contenu seront accessibles pour l'interacteur grâce à des menus supplémentaires contenus et incrustés dans la plateforme. Il faudra veiller à les configurer adéquatement aussitôt l'arborescence définie afin qu'ils puissent mener à n'importe quelle donnée.

Une attention toute particulière devra être apportée à la section wiki (Auberge Wikifiction)... S'agira-t-il d'un module intégré dans la plateforme ou d'une plateforme extérieure incrustée dans notre machine à contenu grâce à un `iFrame` ? La première option serait grandement préférable.

Aspect visuel, feuilles de style

Une fois choisie la feuille de style de base de notre plateforme et nous être assuré qu'elle réagisse bien avec le degré de complexité de l'arborescence de notre machine à contenu, il faudra alors la multiplier en plusieurs *templates*. Chacune de ces feuilles de style (`.css`) seront modifiées dans leur code afin de correspondre aux icônes symbolisant les différentes sections. Par la suite, soit dans les coulisses, soit par un script ou un module externe, il faudra associer chaque feuille de style à la section qu'elle définit chromatiquement.

Il faudra s'assurer que le menu modulaire Flash s'intègre toujours dans l'index.php – ou les index.php, si on a dû aussi les multiplier. De plus, les arrière-fonds aléatoires ou autres identifiants thématiques fixes de section devront aussi être localisés aux bons endroits, entre autres dans le cas des icônes de menus.

Ajout des composants, modules, fichiers langue et plug-ins ainsi que leur paramétrage

Chaque module ou autre élément sera installé ou activé, puis configuré en premier lieu sur le serveur local. Une fois seulement qu'il sera parfaitement paramétré et qu'on se sera assuré que les modifications dans le code (s'il y a lieu) ou interactions avec n'importe quel autre élément ne provoquent aucun bogue, on pourra procéder à l'installation sur la plateforme du serveur de l'école multimédia. À chaque étape de construction, une sauvegarde de sécurité de la base de données sera effectuée.

Plusieurs fichiers devront être modifiés à même le code ou dans leur structure. Ce seront principalement des fichiers .php, .js, .xml, .txt, .css, .png, .jpg... et il faudra aussi s'assurer qu'il y ait parfaite correspondance entre les plateformes locale et Multimédia.

L'ajout de composants ou modules modifiera inéluctablement l'arborescence initiale en proposant de nouvelles activités à l'interacteur de la plateforme. Il faudra veiller à ce que tous les menus tiennent compte de ces additions.

Création d'utilisateurs de base, administratifs et vérification approfondie de la plateforme

Afin de valider de fond en comble les fonctionnalités de notre machine à contenu, il sera nécessaire de créer plusieurs types d'utilisateurs, avec des droits d'accès différents. Nous devrons par ailleurs vérifier que chaque niveau d'utilisateur puisse adéquatement réaliser les tâches de gestion ou les activités de création ou correction qui lui sont associées et nous assurer que les utilisateurs qui s'enregistreront automatiquement hériteront des droits suffisants pour fonctionner, sans risquer pour autant de menacer l'intégrité de la plateforme ou de n'importe lequel de ses éléments.

De plus, ces différents utilisateurs permettront aussi de vérifier des paramètres plus globaux, tel la cache interne du serveur, le service d'envoi postal (smtp), etc.

2.2.10 Transfert de la plateforme sur serveur de production

Lorsque la plateforme sera pleinement opérationnelle et entièrement sécurisée, nous procéderons à la réservation d'un nom de domaine (DNS) et la location d'un espace sur serveur commercial. Le transfert de la machine à contenu requerra sans doute de nombreux ajustements une fois de plus... Lorsque la plateforme aura été restaurée, il faudra publier son existence auprès du public concerné afin de commencer à bâtir la communauté susceptible de l'utiliser et, du coup, de l'expérimenter et de la tester. Nous optons pour le nom de domaine : WIKIFICTION.CA. et hébergerons notre machine chez Likuid.com pour sa période de production.

2.2.11 Entretien, observation, retour critique et retouches

Réflexion et retour critique sur les résultats obtenus, le bon fonctionnement ou déficiences de la plateforme et la réaction de la communauté. Suggestion d'améliorations ou explications les plus probables en cas d'échec.

2.2.12 Production du mémoire

Nous terminerons enfin par la rédaction du document d'accompagnement dans lequel nous exposerons les résultats obtenus par notre méthode.

CHAPITRE III

CADRAGE DE L'ŒUVRE

Plusieurs œuvres ont influencé notre création multimedia. Certaines ont inspiré notre projet sur le plan conceptuel ou de sa mécanique alors que d'autres ont étendu sur lui une influence d'ordre esthétique, qu'elle soit visuelle ou sonore.

3.1 Esthétique

Bien que notre création soit avant tout une machine à contenu permettant une interaction littéraire, elle n'en comportera pas moins une interface, voire une introduction, de l'ordre du multimedia et celles-ci seront dotées d'une esthétique définie.

Sur le plan visuel, dès les premières étapes de conception, nous avons eu la vision d'une rue qui servirait d'interface de sélection pour les genres littéraires abordés ou diverses expériences qu'offrirait la plateforme. Cette rue comportait quelques traits ou caractères esthétiques l'apparentant au film de Pixar, *Monstres, inc.*, dont voici une esquisse antérieure à la création du film (fig. 3.1).

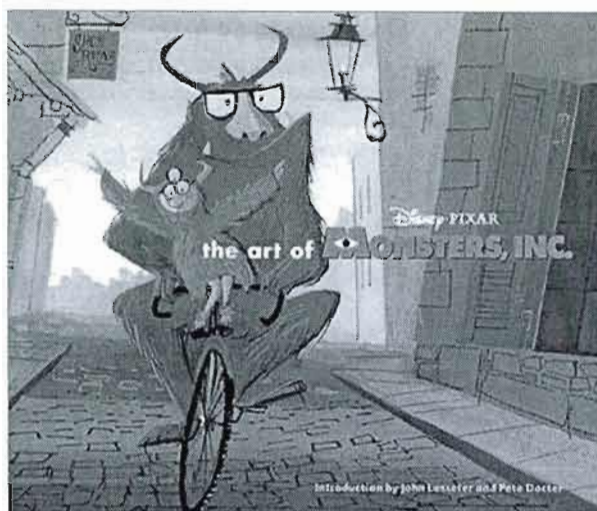


Figure 3.1

Dès le départ, nous avons donc eu l'intention de respecter une esthétique à géométries irrégulières comme celle que l'on perçoit sur cette illustration, esthétique fortement inspirée par les dessins animés des années 1960, ou des films des années 1950.

Au niveau du Web, puisque c'est dans cette sphère que notre machine opérera, le site qui nous a le plus influencé sur le plan esthétique est probablement le site interactif de AKAZ (<http://4k4z.free.fr/>), dont voici quelques tableaux (fig. 3.2, 3.3, 3.4, 3.5).



Figure 3.2

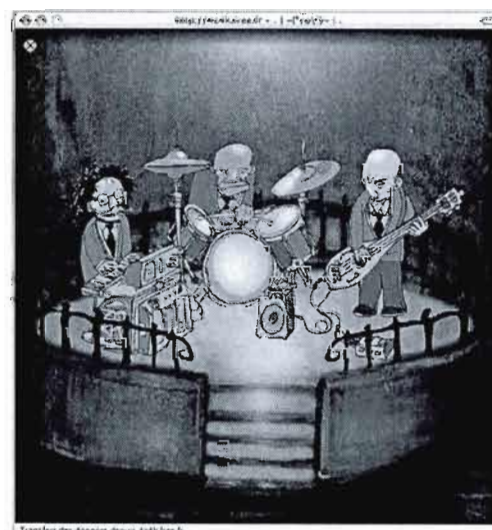


Figure 3.3

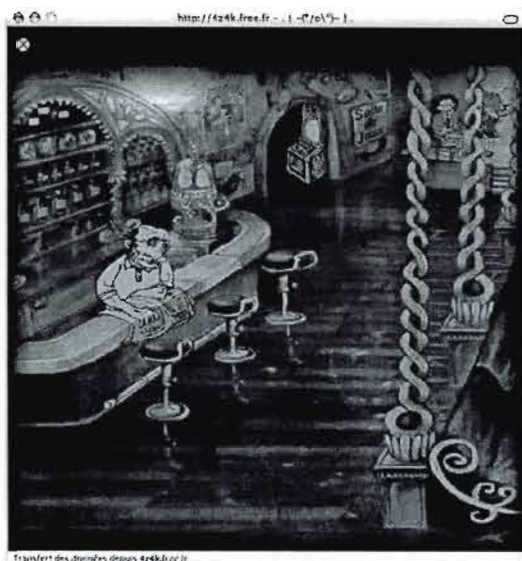


Figure 3.4

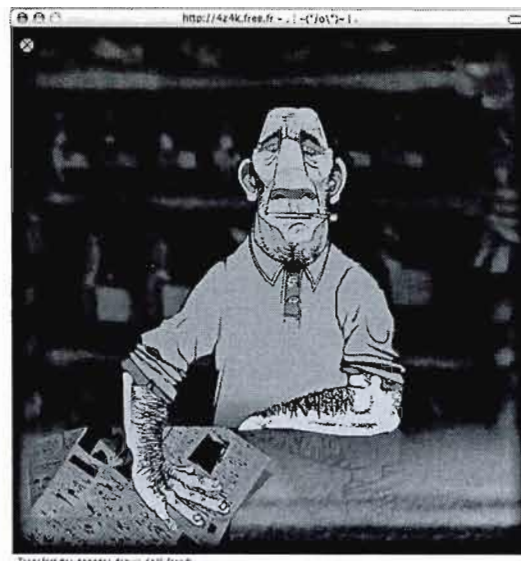


Figure 3.5

L'esthétique y est dissonante, volontairement maladroite parfois; l'inspiration, l'ambiance, insolite; l'ensemble dégage une étrange et inquiétante beauté qui imprègne longtemps l'interacteur. Les influences ou référents sont multiples, multi-culturels, voire anachroniques : l'éclectisme postmoderne. Les couleurs sont foncées, le voile de la nuit estompe les lignes et uniformise les coloris, en parfaite résonnance avec l'atmosphère énigmatique et introvertie. L'ambiance sonore est également réussie, musique dissonante et caverneuse, inquiétante, sons anecdotiques de la nature, d'autres sons plus abstraits retenus pour leurs propriétés internes intéressantes, silences...

Couleurs foncées de l'accueil, profondes, non saturées, sons minimalistes flottant en ambiance avec temps de silence... Autant d'aspects que notre site se propose d'offrir.

Là s'arrêtent néanmoins les ressemblances, car le site offre une expérience interactive web scénarisée alors que notre interface sera plutôt elle de celle qui permettent une interaction écrite.

Nombreux sont les sites web actuels à se réclamer d'une telle esthétique; il s'agit en fait d'une tendance débordant largement l'Internet. Plusieurs agences de publicité en ont d'ailleurs fait leur marque de commerce.

D'autres sites ont aussi pu influencer le style de mon interface en ce qui concerne l'angle avec lequel l'image sera traitée. Prenons à titre de simple exemple :

Un fruit bizarre : <http://fruit-bizarre-evlyn.blogspot.com/>. Pour son aspect naïf et spontané, la touche d'enfance... (fig. 3.6)

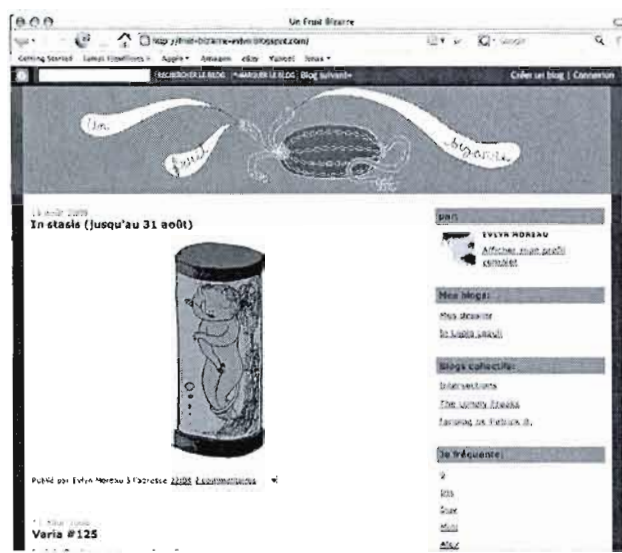


Figure 3.6

Le blogue de pishier : <http://pishier.blogspot.com/>. Pour le côté bigarré du site, multicolore... (fig. 3.7)



Figure 3.7

Danziak : <http://darnziak.wordpress.com/>. Pour le côté monstrueux, apocalyptique... (fig. 3.8)

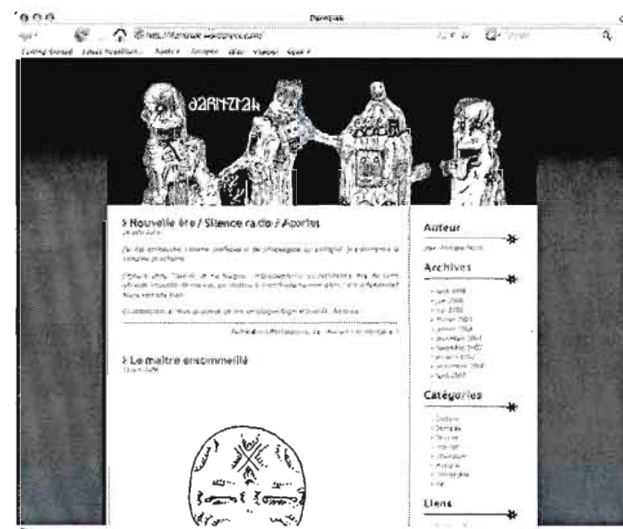


Figure 3.8

Ou encore les sites suivants, our des raisons similaires :

- <http://monpetitnombril.wordpress.com/>
- <http://lifeinapanel.blogspot.com/>
- <http://monsieurleblog.canalblog.com/>
- <http://velue.blogspot.com/>
- <http://www.cgenest.com/>

- <http://marisoldrouin.net/>
- <http://escalator.wordpress.com/>

Tous ces sites et bien d'autres ont pu avoir une influence sur l'esthétique pour laquelle j'ai opté, mais celle-ci demeure lointaine et diffuse. Dans la plupart des cas, nous avons affaire à un blogue classique tenu par un dessinateur. Chacun de ces projets créatifs diverge donc fondamentalement de notre conception où l'image se veut intégrée dans l'interface elle-même alors que le contenu, lui, sera plutôt d'ordre littéraire.

Une exception peut-être : Catelier : <http://cacatelier.blogspot.com/>. (fig. 3.9)

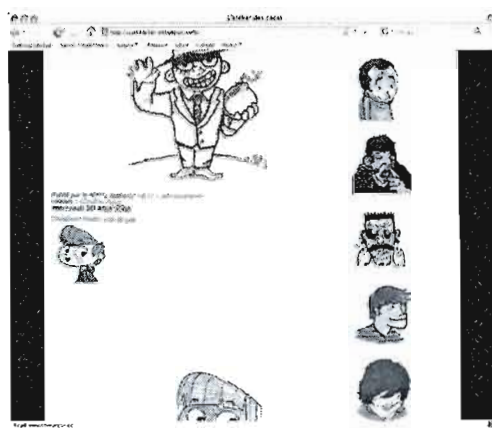


Figure 3.9

Le blogue de dessin de l'artiste Catelier est particulier en ceci qu'il incorpore l'image à la structure même du blogue. Les blogueurs qu'il a placés dans sa liste de liens sont représentés non par un nom doublé d'un hyperlien ordinaire, mais par une image au ton caricatural. Cette façon de faire s'approche d'un cran de ce que nous nous proposons de faire pour notre plateforme, soit d'intégrer l'image sous forme d'icône ou de symbole dans l'interface même de la machine à contenu.

Or, notre site ne sera pas qu'un blogue. Nous nous proposons entre autres d'inclure un volet wiki afin de permettre un degré plus élevé d'écriture collaborative. Le wiki, bien qu'il soit extrêmement souple et malléable au niveau de son utilisation et qu'il permette des entreprises ou constructions littéraires collectives que ne permet pas le blogue, est par ailleurs beaucoup plus rigide et limité dans son esthétique. Du moins en ce qui concerne les technologies wiki qu'il nous a été donné d'explorer. Par exemple, la plus connue d'entre toutes, celle qui

motorise Wikipedia, Wikimedia, est utilisée pour le site Wikipen (<http://fr.wikipen.org>) ci-dessous (fig. 3.10), un projet d'écriture collective sémantiquement très rapproché du notre, mais qui ne se résume qu'à la dimension wiki.



Figure 3.10

On note à quel point l'interface permet peu de fantaisie et de créativité sur le plan de l'image. Il en va de même pour le son et la réactivité. Nous sommes en présence d'une technologie robuste et fiable sur le plan de la manipulation du contenu, mais très austère sur celui du contenant.

Néanmoins, d'autres auteurs de sites de création collective utilisant le même noyau wiki ont réussi tout de même à « colorer » l'interface et l'agrémenter d'une saveur particulière. Le site Blog-Fiction (<http://www.blog-fiction.com/>) (fig. 3.16) est selon nous déjà plus attrayant et singularisé. Couleurs chaudes, contraste eau-feu... Un point important, qui relève surtout de l'aspect conceptuel mais qui interfère aussi avec l'aspect esthétique : nous avons ici un menu pour les genres littéraires. Il s'agit d'un élément dont nous nous proposons aussi de doter la plateforme. Le nôtre sera par contre plus logique et exhaustif dans ses catégorisations, mais surtout plus élaboré dans son arborescence et son esthétisme.

Enfin, un autre site qui pourrait revendiquer une influence sur la conception de notre projet est l'œuvre multimedia de Dorothy Cross : Foxglov - digitalis purpurea.

(<http://www.diacenter.org/cross>) (fig. 3.11) Cette fois, l'influence se situe sur le plan sonore.

Comme dans le site d'AKAZ, une présence naturelle dans l'ambiance, doublée cette fois d'une voix d'enfant, réconforte. Les gazouillis d'oiseaux apportent une présence sonore qui ne soit non plus envahissante. Comme elle, nous nous proposons d'emprunter des sons à la nature, mais aussi à la ville, qui constitue souvent l'environnement de l'homme postmoderne.

La présence de la voix humaine nous semble aussi un incontournable, mais il s'agirait plutôt d'un chœur, d'un concert de voix plus ou moins discordantes. Finalement, le son est sur ce site en continu. Il s'agit d'une trame sonore qui compose en grande partie l'expérience multimédia. L'interactivité proactive qu'offre notre projet se situe au plan de la rédaction. La rédaction et la lecture s'exerçant mieux à notre avis dans le silence, il est impératif pour nous que l'expérience sonore soit de courte durée et que la trame sonore conduise rapidement au silence.

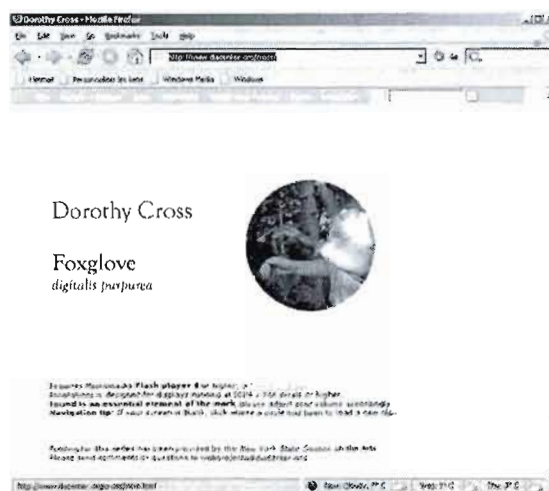


Figure 3.9

3.2 Contenu

C'est surtout sur le plan du contenu que nous avons poussé nos recherches. Parmi le corpus d'œuvres scrutées, ne retenons que celles-ci :

- <http://fictionblogs2.blogspot.com/>
- <http://www.wibsite.com/wiblog/dull/> (The duller blog of the world)
- <http://mthollywood.blogspot.com/>
- <http://shes.aflightrisk.org/> (She's a flight risk...)
- <http://www.dynamicobjects.com/d2r/planb/whatisplanb.html> (What is plan B ? - Diego Dorval)
- http://www.blog-fiction.com/wiki/index.php/Main_Page (Blog fiction - where the story begins !) (Roman Weinberger - Kai Erenli)
- <http://www.robwit.net/>
- <http://www.bbc.co.uk/dna/h2g2/>
- <http://www.relaywrite.com/>
- <http://www.adjute.com/comedy.php>
- <http://belledejour-uk.blogspot.com/>

- <http://www.robwit.net/>
- <http://www.noveltwists.com/>
- <http://www.storyscript.com>
- <http://www.wearesmarter.org/>
- <http://www.impromptus.fr/dotclear/>
- <http://www.startastory.com/>
- <http://www.futureofthebook.org/>
- <http://www.wikipen.org>
- <http://www.bernardwerber.com/>
- <http://www.theneverendingstory.co.uk/>
- <http://www.labo-nt2.uqam.ca/>
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil>
- <http://www.diacenter.org/cross>

Dans plusieurs des cas, même si le projet s'approchait du nôtre par son ton, le genre auto fictif ou tableau social qui le caractérisait, nous n'étions en fait qu'en présence d'un blogue. La meilleure illustration de ce cas serait le blogue Belle de jour (fig. 3.12):



Figure 3.10

C'est peut-être un des premiers blogues de fiction à avoir vu le jour. L'auteur (Rowan Pelling, Amelia Hodsdon ou James Doyle ?...), incarne une call-girl et prostituée londonienne qui raconte par épisodes ou courts polaroïds sa vie scandaleuse et les milieux insolites dans lesquels elle évolue. Le ton se veut choquant et provocateur... Plusieurs points apparentent cette entreprise à notre projet, surtout dans sa dimension littéraire. Souffle blogatoire, scandé au rythme des événements - qui surviennent ou non, comme dans le quotidien. Possibilité d'anonymat, comme dans tout blogue qui se respecte. Son ton auto fictif, égotiste. Sa temporalité actuelle. Son urbanité. Sa valeur de tableau social, de représentation trafiquée du réel. Ses références à la décadence, au déracinement, au désarroi postmodernes; les questions qu'elles soulèvent...

Même si plusieurs points peuvent nous unir aux projets blogatoires de cette nature, ils divergent diamétralement sur plusieurs autres aspects. La plupart du temps, nous ne trouvons qu'un seul auteur et un seul thème, fût-il très original ou avant-gardiste. La collaboration créative est rare, voire inexistante. Des limites et redondances sont donc rapidement à prévoir, puisqu'il n'y a qu'un seul imaginaire en scène. De surcroît, la forme blogue, quoique moins rudimentaire qu'à ses débuts, demeure pour le moins standardisée.

D'autres variantes blogues existent aussi (ou dans ce cas particulier, ont existé), mais qui se rapprochent davantage de l'essence de notre projet, par exemple, Novel Twists (<http://www.noveltwists.com>), de Phil McArthur ou Le scénario collectif (<http://collectif.blogspirit.com>) (auteur inconnu) (fig. 3.13 et 3.14) :



Figure 3.11

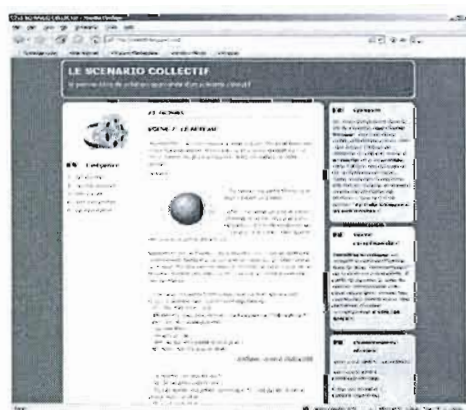


Figure 3.12

Novel twists était un projet de roman collectif sur support internet destiné à être publié après sa conclusion. Démarré par un jeune Écossais de 31 ans, il était ouvert à tous les auteurs, qu'ils soient professionnels ou simples amateurs. Le scénario collectif, comme son nom l'indique, était un projet du même ordre mais restreint au genre du scénario. Le mode de participation est interactif : dans Novel twists, la prochaine page est mise à l'encan sur Ebay, et le plus offrant pouvait ajouter une page au texte préexistant, en respectant la *notice board* où sont exposées les grandes lignes du récit et des personnages principaux et desquels il n'est pas permis de déroger. La participation est plus libre pour le scénario collectif. L'initiateur ou réalisateur se réservait le droit de corriger les incohérences ou fautes structurelles si elles survenaient, mais le récit demeurait ouvert et chacun était libre de réenligner l'histoire vers la

tangente de son choix. C'est un roman ou scénario unique, mais écrit selon le principe du cadavre exquis.

Même si cette fois plusieurs auteurs interviennent, interagissent dans un projet commun, l'interactivité ne se résume encore une fois qu'à des contributions blogues en séquence. Nous ne souhaitons pas nous restreindre à cette seule approche. Outre sa rigidité et la pauvreté des choix offerts, les projets favorisaient peu l'instauration d'un esprit de communauté puisque aucun outil de débat périphérique n'avait été mis en place.

Le scénario collectif a avorté en 2005 et Novel twists, plus récemment. M. McArthur a laissé une notice amère :

"Collaborative internet novel writing does not work.
People never stick to the established facts of the story.
People are not interested in writing the story once it has been established.
It might be possible if you had 50 talented authors in one room working together on a collaborative novel.
But open it up to the 'public', and it is doomed.
This is fact, learned by experience." (Phil McArthur – Novel Twists)

Peut-être a-t-il raison d'ailleurs et l'écriture collective n'est-elle pas viable...

Une dernière formule d'interaction littéraire se limitant à une motorisation blogue de base serait celle de Coïtus impromptus - les impromptus littéraires V.3.0 (<http://www.impromptus.fr/dotclear/>). Cette machine à contenu est en fait un blogue de blogues qui s'apparente légèrement aux sites de classement de contenu du genre de Digg (<http://www.digg.com>), Scopeo (<http://www.scoopeo.fr>)... Coïtus impromptus présente des débuts de textes, puis nous permet de lire la suite en suivant le lien lorsque nécessaire. Il s'agit donc encore une fois d'un blogue, sauf qu'il est collectif. Dans son administration autant que dans sa participation. Un thème hebdomadaire est proposé, et les auteurs participants écrivent un court texte de fiction, de poésie... puis le publient sur le blogue collectif, souvent en parallèle à leur blogue personnel.

Bien que limité et encore trop rigide, nous nous approchons d'un cran du degré d'interactivité dont nous souhaitons doter notre plateforme, tout en respectant une qualité littéraire. Il n'y a

hélas pas de système d'appréciation ni d'espaces de discussions autres qu'un système de commentaires. Il n'y a encore une fois aucune participation commune à des textes, ni d'acceptation de formes autres qu'écrites (bien que la technologie le permette).

Beaucoup plus près de notre concept de machine à contenu, nous trouvons des sites tels que Wikipen (www.wikipen.org) (fig. 3.15) de Jean-Christophe Chazalette et Blog-fiction (www.blog-fiction.com) (fig. 3.16) des Autrichiens Günther Lackner & Kai Erenli :



Figure 3.13



Figure 3.14

Nous sommes cette fois dans de véritables wikis. L'interaction y est donc plus complète. Des espaces de discussion périphérique à chaque projet existent aussi. L'arborescence est ouverte, les entrelacs rhizomiques nombreux.

Outre le fait qu'on soit cette fois contraint à l'unique participation wiki, que chaque texte puisse donc être altéré par n'importe quel auteur participant et que l'interface, comme celle de tout wiki, soit plutôt bancale, nous nous trouvons cette fois peut-être devant un manque d'organisation ou de catégorisation pertinente. Dans le cas de Wikipen, on doit se contenter soit d'une chronologie, soit d'une disposition alphabétique des textes et projets collectifs, alors que pour blog-fiction, une languette de genres est offerte. Mais leur choix ne nous paraît pas pertinent; du moins inapproprié à une intention comme celle de notre projet. De plus, il s'agit d'une machine à contenu de langue anglaise.



Figure 3.15

We are smarter than me (www.wearesmarter.org) (fig. 3.17) proposait comme Coïtus impromptus une initiative sur thème unique, mais cette fois sous la forme d'une réelle écriture collective : la rédaction, puis la publication et diffusion d'un livre par son collectif d'auteurs. Il ne s'agit pas ici d'un livre regroupement plusieurs textes d'auteurs comme dans le premier cas, mais bien d'un seul texte ayant été écrit par une multitude de collaborateurs via un wiki. Initié par quelques têtes d'affiches du MIT, les instigateurs espéraient guider l'intelligence, la créativité, l'intuition de millions de participants vers la réalisation d'un projet d'envergure, soit de brosser un tableau le plus exhaustif possible des nouveaux univers technologiques et des conséquences qui en découleront pour l'homme moderne.

Dans ce projet, qui s'apparente à celui de l'encyclopédie collaborative Wikipedia, la liberté est totale au niveau participatif et l'interaction est continue tout au long du projet, puisque nous avons affaire à un wiki grâce auquel chacun peut modifier, corriger le texte collectif, ou l'engraisser d'un chapitre supplémentaire. D'autre part, nous œuvrons dans un cadre précisément délimité et dont la finalité est bien arrêtée : la création d'un bouquin sur un sujet tel. La liberté thématique est donc très mince.

Bien qu'il ne s'agisse d'un projet artistique, notons qu'un surplus d'organisation a été accordé à cette entreprise comparé aux deux projets wiki précédents. Ce mélange de forme ouverte et fermée, plus classique, a d'ailleurs abouti à des résultats : le livre *We are smarter than me* a été publié et un deuxième projet a été mis en branle. On a néanmoins modifié la formule en spécialisant davantage les phases d'écriture : émission d'idées et vote de la

communauté sur les plus intéressantes, écriture d'un premier jet par des écrivains professionnels, puis réécriture collective du texte par la communauté. De ce projet, nous retenons qu'une forme d'ordre et d'organisation est nécessaire, même s'il s'agit d'écriture wiki.



Figure 3.16

Finalement, h2g2 (fig. 3.18) est un projet et une communauté motorisés par un CMS (Content Management System). Organisé comme un site web dans son arborescence, permettant les contributions multiples comme un blogue, plus axé sur l'esprit de communauté en raison des forums ou espace de clavardage qu'il contient aussi, la technologie CMS nous apparaît comme la plus propice pour entreprendre la construction de notre machine à contenu.

Projet encyclopédique s'il en est un, h2g2 est une collection d'apports individuels à la fois humoristique, philosophique et surtout, collaboratif. Des gens de partout dans le monde y contribuent sur une base régulière ou occasionnelle. Démarré en avril 1999, il fut pris en charge en février 2001 par la British Broadcasting Corporation. À l'origine, l'auteur du best seller *The hitch hiker guide to the Galaxy*, Douglas Adams, avait imaginé, alors qu'il cuvait sous les étoiles, sur un gazon près d'Innsbruck, un mode d'emploi pour tout être vivant parcourant l'univers, un gadget encyclopédique capable de renseigner sur à peu près n'importe quel sujet, objet, phénomène ou questionnement qui puisse traverser l'esprit d'un voyageur de notre univers... Par le biais d'Internet et du cellulaire, sa vision s'est aujourd'hui presque concrétisée.

Bien qu'encore une fois de type très classique et rudimentaire dans son esthétique, le principe actif de ce type de site nous apparaît pertinent par son dosage entre l'esprit de communauté;

la souplesse, comme l'organisation thématique, qu'il permet. Il faudrait alors compléter par une partie wiki, soit externe ou, mieux encore, incluse dans le CMS.

CHAPITRE IV

LE PROJET

4.1 Aspect descriptif

Notre projet est une machine à contenu qui permet l'interaction créative, principalement littéraire, sous deux modes de participation : individuelle et collective. Les motorisations blogue et wiki intégrées dans notre plateforme, de type CMS (*Content Management System*), offrent aux interacteurs différentes natures de participation. La contribution individuelle, qui sera sans doute la plus fréquente; la participation individuelle à des projets de plus grande ampleur, soit une création collaborative; et enfin l'écriture purement collective dans sa section wiki. De surcroît, des espaces de discussion périphériques aux projets et intégrés à la plateforme sont prévus. La plateforme permet aussi la création multimédia : des éléments sonores ou audio-vidéos peuvent être postés au même titre qu'un texte écrit dans l'ensemble du CMS. Qui plus est, une section entière est réservée à la gestion et présentation d'apports sous format audio-vidéo. Ces vidéos peuvent être directement téléchargés sur le serveur-hôte de wikifiction.ca, ou encore seulement incrustés dans un ajout en tant que liens d'un serveur vidéo hôte externe (ex : YouTube). La plateforme est ouverte à tous à la lecture (wikilecteurs), sauf la section wiki (Auberge Wikifiction) pour des raisons de sécurité, mais pour soumettre une contribution, il faut être un utilisateur enregistré (communauteur), donc un membre de la communauté. L'inscription est libre et ouverte à tous, mais tout de même nécessaire afin d'éviter le vandalisme, piratage ou la publicité intempestive.

4.1.1 Intro

L'internaute qui visite la machine à contenu hébergé chez Likuid.com, sous le nom de domaine : WWW.WIKIFICTION.CA, arrive à un portail d'introduction (fig. 4.1 et 4.2). Cette introduction se compose d'une page html avec fond d'écran et un applet flash (.swf) en son centre :



Figure 4.1



Figure 4.2

On comprend tout de suite qu'il s'agit d'une rue hétéroclite à la brunante. Un ciel d'un bleu profond domine le tableau. En saillance : des lieux d'écritures, chaleureux, habités, seules échappatoires à la froidure ambiante. Le dynamisme de la communauté est représenté par un fond qui bouge, obéissant dans son mouvement au positionnement horizontal de la souris. La rue entière paraît mobile. Un vide sépare les quatre sections principales, à gauche (roman, essai, cinéma et poésie), de l'unique de droite, (Auberge Wikifiction), et aussi plus volumineux, où se déploieront les projets d'écriture collective sous forme wiki. Au passage de la souris sur chacune des sections, un grossissement de l'icône s'opère de même qu'un texte explicatif apparaît dans une boîte jaune qui contraste violemment avec le bleu du ciel. Le texte est en police Mistral, la même qui est définie par défaut sur la plateforme et qui rappelle une écriture manuscrite. L'image est filtrée et rappelle le délaïement de la gouache ou de la peinture époncée, mais les couleurs sont pures comme celles du pastel sec. Elles sont claires, lumineuses, mais non saturées pour prévenir l'agression de contrastes disharmonieux. Les lieux de création sont transformés, symbolisés par rapport aux édifices réels qui les ont inspirés. La forte stylisation et les couleurs pures du dessin animé nous rappellent que nous sommes en territoire fictif et irréel.

L'internaute peut, soit télécharger le plugin flash (bouton gauche), soit sauter l'introduction au complet (bouton droite) ou soit sélectionner la section vers laquelle il souhaite se diriger après lecture du texte explicatif. Bien entendu, en choisissant le titre qui coiffe l'ensemble, la Rue des plumes perdues elle-même, il atterrira sur le portail d'entrée de la plateforme plutôt que dans une section définie.

Une ambiance sonore accueille aussi le visiteur. Elle se compose de bruits de ville et d'activité humaine, mais aussi de sons anecdotiques naturels, chants d'oiseaux, vagues... L'esprit de la communauté est incarné par un chœur de voix d'hommes, insolite, aléatoire dans son harmonie, accompagné par un rythme dont la ligne temporelle est inversée et qui apparaissent tous deux en *fade in*. Quelques cycles plus tard, ils sont réabsorbés dans le néant – *fade out*. Chacun des éléments dynamiques, soit les sections qui réagissent au passage de la souris, comportent aussi un identifiant sonore. Un objet sonore de nature musicale entreprend son cycle au passage de la souris et l'interrompt à son déplacement à l'extérieur de la zone de l'objet. Le départ est claironné par un son de plus forte amplitude et que ses propriétés internes rendent aussi saisissant.

On entre dans la plateforme. (fig. 4.3 à 4.6)

4.1.2 Accueil et modules principaux

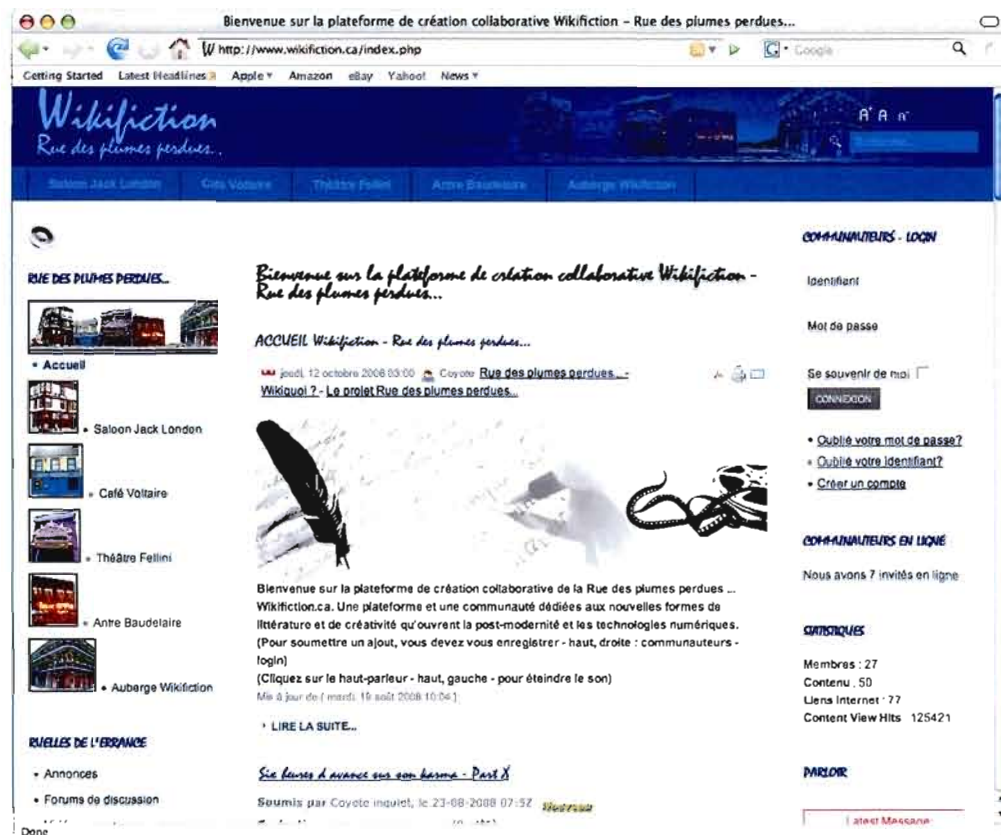


Figure 4.3

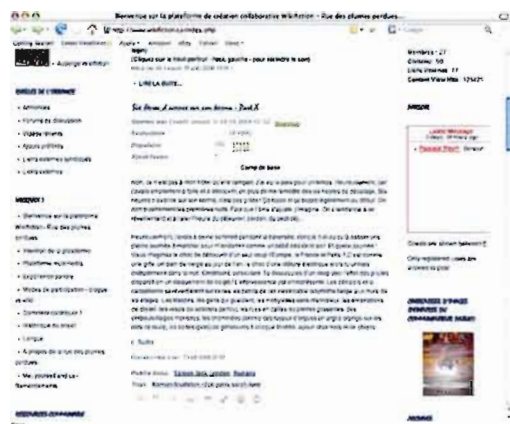


Figure 4.4

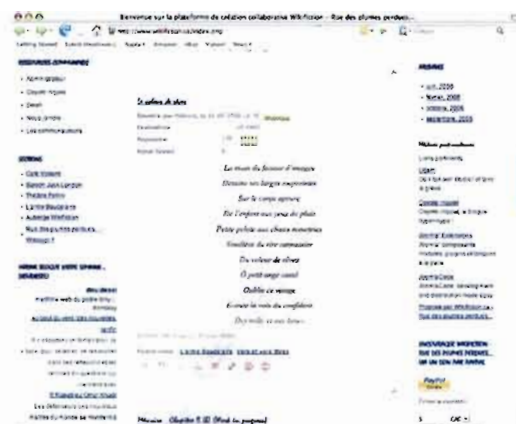


Figure 4.5



Figure 4.6

La Rue des plumes perdues... (fig. 4.3 à 4.6) accueille le visiteur avec une interface du même bleu que celui de l'introduction en banderoles supérieure et inférieure. Sur la banderole supérieure, le titre, qui permet de revenir en tout à la page d'accueil quand on le clique, apparaît à gauche tandis qu'à droite, sous un filtre en gradient, on reconnaît les bâtiments des sections : il s'agit d'un premier menu. Comme lors de l'introduction, il est possible de choisir la section en cliquant sur le lieu de création que nous préférons. L'applet flash répète le même comportement que celui de l'introduction, sauf qu'il ne comporte pas d'ambiance sonore intégrée ni de textes explicatifs. En superposition avec ce menu, à droite, se trouve le module de recherche du CMS.

Juste en-dessous, nous trouvons le premier menu sous forme écrite, soit le menu horizontal. Il déploie en arborescence grâce à un menu dynamique semi-transparent toutes les sections et catégories créatives de la plateforme et est une copie conforme du menu principal qui

apparaît dans la colonne de gauche sous le titre de la Rue des plumes perdues... Entre les deux, nous trouvons le module du son, lequel est responsable de l'ambiance sonore qui se manifeste à l'arrivée. L'interacteur peut soit laisser l'ambiance s'éteindre d'elle-même dans un long diminuendo ou encore rendre muette la page d'accueil en cliquant sur le petit haut-parleur, qui se superpose alors d'un petit *X* rouge.

La page principale se divise en trois colonnes : deux colonnes étroites de menus et modules en bordure, et une colonne centrale principale, plus large – le composant de la page principale. À son sommet, un texte d'entrée et une image signifiante souhaitent la bienvenue à l'interacteur et indiquent sans équivoque le genre d'activité qui se déroule sur la machine à contenu. En arrière-fond de cette page centrale, choisie au hasard, une image apparaît à chaque rechargement qui évoque elle aussi les activités de la plateforme (ou un personnage célèbre d'un genre donné pour les sections). Sous ces textes, les derniers ajouts (fig. 4.7) ou tronçons d'introduction d'ajouts à avoir été proposés par les communauteurs apparaissent en chronologie inversée comme sur un blogue. On y lit : le titre, son auteur, sa cote d'évaluation (1 à 5 bobines), sa cote de popularité (1, 3 ou cinq oscars), variant en fonction du nombre de wikilecteurs qui ont consulté l'ajout, et qui apparaît aussi, ainsi que le nombre de wikilecteurs qui ont choisi l'ajout en tant qu'un de leurs préférés. À la fin du tronçon d'introduction (ou ajout au complet), on apprend dans quelles catégorie et section cet ajout est répertorié ainsi qu'une liste de mots-clés qui l'identifient. Le reste des icônes nous permet de lire la suite, citer le texte, l'imprimer, l'envoyer par courriel, le répertorier comme un de nos ajouts préférés, voir des ajouts qui lui sont appareillés ou encore de le « *taguer* » dans del.icio.us. Le premier des huit icones ouvre le module de commentaires qui nous permettra de lire ou encore d'écrire des commentaires.



Figure 4.7

À la fin des 5 textes qui meublent la page centrale, un module permet de lire les cinq ajouts précédemment soumis. L'interacteur peut aussi naviguer page par page grâce au dernier module qui affiche les numéros de page en hyperlien, juste au-dessus de la bannière identifiante en pied de page centrale.

Outre le menu principal de la Rue des plumes perdues..., qui conduit comme les deux autres aux sections et composants (décrits ultérieurement), trois autres menus suivent :

Les Ruelles de l'errance, menu secondaire conduisant aux annonces concernant la plateforme ou la communauté, aux forums de discussion, aux vidéos récemment postés, aux ajouts préférés des communauteurs en ordre décroissant, et aux liens externes au site, qu'ils soient syndiqués ou non. Le menu Wikiquoi ? est lui formé par une dizaine de textes explicatifs reliés au projet Wikifiction, au fonctionnement de la plateforme, à la communauté... Ressources-communaide donne le nom du concepteur, des administrateurs principaux du site et même la liste complète de tous les communauteurs, soit les utilisateurs inscrits. De surcroît, l'hyperlien Administrateur permet aux administrateurs du site d'accéder aux coulisses (*Back End*) de la plateforme, l'interface de configuration et d'administration de la plateforme (CMS).

Le reste de la colonne de gauche, le pied-de-page ainsi que l'ensemble de la colonne de droite se compose de divers modules, ici résumés brièvement.

- Sections : un module dynamique qui énumère une fois de plus les sections du site.

- Vitrine blogue : un module qui énonce en syndication cinq débuts de billets d'un blogue choisi hebdomadairement.
- Ajouts récents, en bas de page, énonce les cinq dernières soumissions, comme son nom l'indique
- Ajouts les plus populaires, les plus consultés alors qu'Ajouts les mieux cotés, ceux qui le plus de fois ont été choisis en tant qu'ajout favori.
- Wikifiction – Rue des plumes perdues..., c'est : choisit au hasard un parmi cinq courts textes (*Newsflash*) expliquant le projet de la Rue des plumes perdues.
- Licences et Copyright
- Module de syndication et tests de validation css/xhtml
- Dans la colonne de droite, le module d'enregistrement (Communauteurs – login) (fig. 4.8) / Menu personnalisé (fig. 4.9) : il permet aux communauteurs de s'inscrire ou s'enregistrer. La procédure est entièrement automatisée. Lorsque le communauteur est enregistré, le menu personnalisé apparaît. C'est par celui-ci que le communauteur ajuste ses paramètres personnels, propose un ajout, soumet un nouveau lien externe ou consulte ses ajouts préférés.

COMMUNAUTEURS - LOGIN

Identifiant

Mot de passe

Se souvenir de moi ☐

CONNEXION

- [Oublié votre mot de passe?](#)
- [Oublié votre identifiant?](#)
- [Créer un compte](#)

Figure 4.8

Menu personnalisé

- Mes paramètres
- Soumettre un ajout
- Proposer un lien externe
- Mes billets ou ajouts préférés
- Se déloguer

COMMUNAUTEURS - LOGIN

Bonjour Coyote Inquiète,

DÉCONNEXION

Figure 4.9

- Communauteurs en ligne : les noms des communauteurs enregistrés apparaissent ainsi que le nombre d'invités (wikilecteurs) présentement en ligne
- Statistiques
- Parloir : petit module AJAX qui permet aux communauteurs (et bientôt wikilecteurs) de communiquer en temps réel (*Shoutbox*, *Chat*)
- Carrousel d'images (ex : dessins ou peintures de communauteurs)
- Archives
- Mécènes post-modernes
- Encourager Wikifiction via un don paypal

4.1.3 Sections

Les sections sont au nombre de cinq. Quatre sont standard, soit de format blogue-CMS, Le Saloon Jack London (fig. 4.10), Le Café Voltaire (fig. 4.11), le Théâtre Fellini (fig. 4.12) et l'Antre Baudelaire (fig. 4.13); L'Auberge Wikifiction (fig. 4.14) se différencie par le composant wiki qui la motorise. Il s'agit du composant Joomlawiki (anciennement Mambowiki), une adaptation pour le CMS Joomla de Mediawiki. Pour chacune des sections que l'on sélectionne, c'est tout le chromatisme de la plateforme qui change et s'appareille aux couleurs de l'édifice iconique la représentant. De même, les images en arrière-plan correspondront au genre littéraire ou créatif de la section, comme il est mentionné plus haut.



Figure 4.10



Figure 4.11



Figure 4.12



Figure 4.13

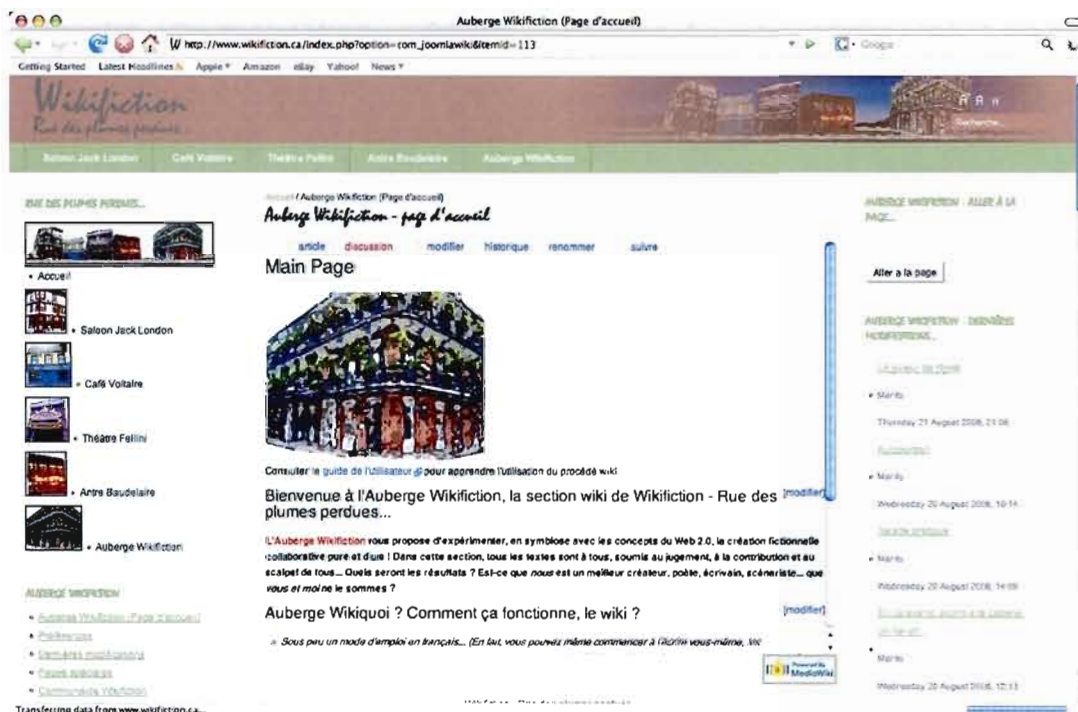


Figure 4.14

Notons que la section de l'Auberge Wikifiction (fig. 4.14) fait apparaître trois modules supplémentaires, soit un menu wiki dans la colonne de gauche, un module de recherche de page au sommet de la colonne de droite, suivi d'un module de présentation des dernières modifications qui ont été apportées aux textes de la plateforme ou du wiki.

4.1.5 Composants

Outre JoomlaWiki, deux composants distincts occupent un espace particulier. L'espace des Forums (fig. 4.15, 4.17, 4.19 et 4.21), coloré en jaune moutarde, qui compose si l'on peut dire une section supplémentaire; de même qu'un composant Vidéo (fig. 4.16, 4.18, 4.20 et 4.22), inclus celui-ci dans la section Théâtre Fellini (fig 4.12).



Figure 4.15



Figure 4.16

Ces composants comportent bien évidemment des sous-composants et modules permettant leur fonctionnement, l'édition et la manipulation de leur type de contenu respectif, ainsi qu'une interface de configuration dans les coulisses (*Back End*) d'administration de la plateforme.



Figure 4.17



Figure 4.19



Figure 4.18



Figure 4.20



Figure 4.21



Figure 4.22

4.1.6 Édition

Comme dans les deux composants précédents, que l'interacteur soumette un texte ou objet multimédia, propose un lien, modifie un texte wiki, compose une note d'appréciation ou écrive un commentaire, il le fera via des interfaces d'édition (fig. 4.23 à 4.28). Ce sera un module, un composant interne, ou encore un composant externe selon le cas. Voici en figure les principales interfaces d'édition comprises ou intégrées à la plateforme :

4.2 Aspects matériel et compositionnel

4.2.1 Noyau de base

Serveur Web

Puisque notre machine à contenu entend participer à la mouvance Web 2.0, c'est donc qu'elle évolue en tout premier lieu dans l'espace d'Internet. Pour ce faire, le premier élément indispensable au fonctionnement de notre machine sera de configurer ou d'avoir accès à un serveur Web valide, capable de répondre aux demande de base, *get*, *post*, *connect*, *put*, du protocole http.

Sur le serveur Macintosh de l'École des médias (<http://multimedia.uqam.ca>), nous avons un serveur Apache (*Apache/1.3.33 & Darwin*) alors que sur le serveur de Likuid.com qui héberge notre plateforme, on utilise un serveur *IIS/6.0* de Microsoft roulant sur serveur *Windows NT 3 5.2 build 3790*.

En local, nous avons aussi opté pour un serveur Apache, mais intégré dans un package comprenant aussi des services et système de bases de données (MySQL) ainsi qu'un langage de traitement (pré-processing) au niveau serveur (PHP), soit le paquet MAMP 5.0 (fig. 4.29 et 4.30).

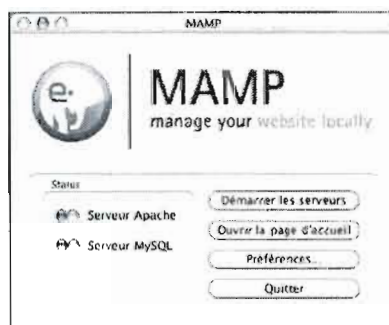


Figure 4.29

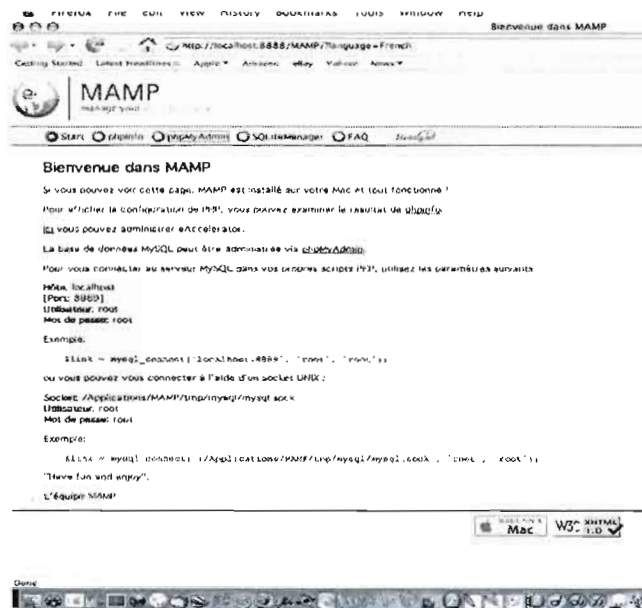


Figure 4.30

Les paramètres les plus importants à configurer pour le bon fonctionnement du serveur Apache le seront dans le fichier *httpd.conf* (fig. 4.31). Il faut aussi s'assurer d'avoir une version d'Apache supérieure à 1.3 pour que fonctionne Joomla.

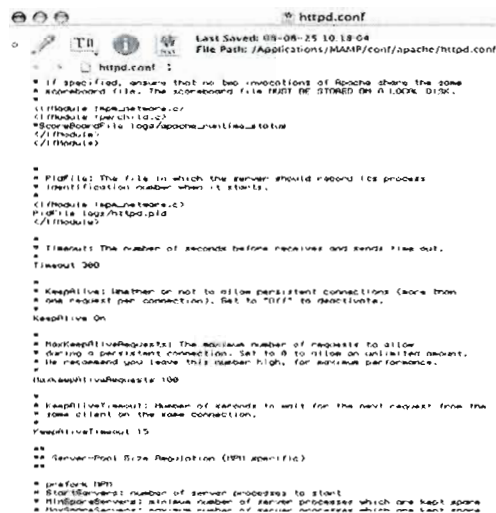


Figure 4.31

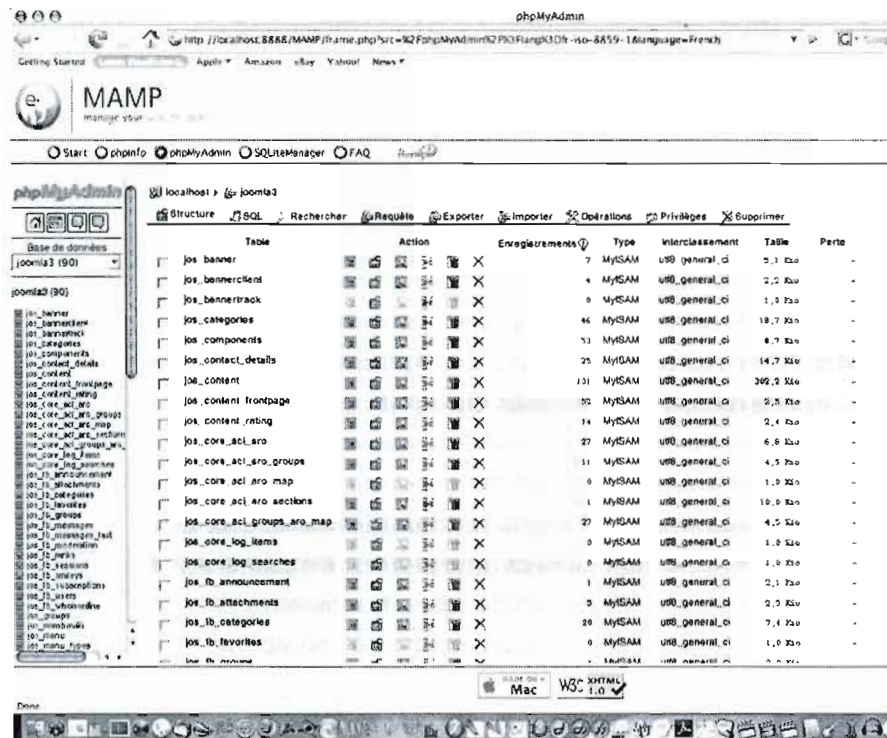


Figure 4.35

4.2.2 Coquille de base

CMS Joomla² 1.5.0

La coquille que nous avons choisie en tant que moteur à notre projet et que nous avons par la suite modifiée jusqu'à ce qu'en résulte notre machine à contenu est le CMS Joomla 1.5.0 (*Stable Release – Khepri*) (fig. 4.36 et 4.37).

² Joomla : Le tout, tous ensemble (Swahili)



Figure 4.36

Index of /

Name	Last modified	Size	Permissions
Joomla-1.5.0.zip	30-Jan-2008 14:16	5.2M	
Joomla-1.5.0	30-Dec-2007 07:49	-	
Joomla-1.5RCa-1.5.0-2	30-Dec-2007 22:57	3.1M	
Joomla-1.5RCa-1.5.0	30-Dec-2007 22:58	5.2M	
Joomla/	21-Jul-2007 05:29		
Joomla2/	31-Aug-2007 14:34	-	
Joomla3/	31-Aug-2007 20:36	-	
Joomla4/	11-Sep-2007 14:27	-	
Joomla5/	30-Dec-2007 08:48	-	
Joomla5_package/	30-Dec-2007 08:48	-	
PHP_Update/	03-Sep-2007 00:45	-	
articles2007_lib.htm	08-Oct-2007 21:04	72K	
flash/	25-Aug-2007 13:09	-	
installation/	21-Jul-2007 05:29	-	
lib/	12-Sep-2007 12:52	-	
live/	01-Jan-2008 08:11	-	

Apache/2.0.59 (Unix) PHP/5.2.1 DAV/2 mod_ssl/2.0.59 OpenSSL/0.9.7l Server at localhost Port 8889

Figure 4.37

Rem : Joomla est déjà rendu à sa version 1.5.6, mais les apports n'ont été que mineurs; aussi la plateforme roule-t-elle toujours sur 1.5.0.

4.2.3 Coquille modifiée

C'est via l'interface de configuration et d'administration (*Back End*) (fig. 4.38 et 4.39) que nous configurons la plateforme pour une bonne part. La documentation étant rare pour les logiciels *Open source* comme Joomla, il nous a fallu comprendre la plateforme et apprendre l'utilisation de son interface d'administration de façon exclusivement empirique, à coups d'essais et surtout d'erreurs...

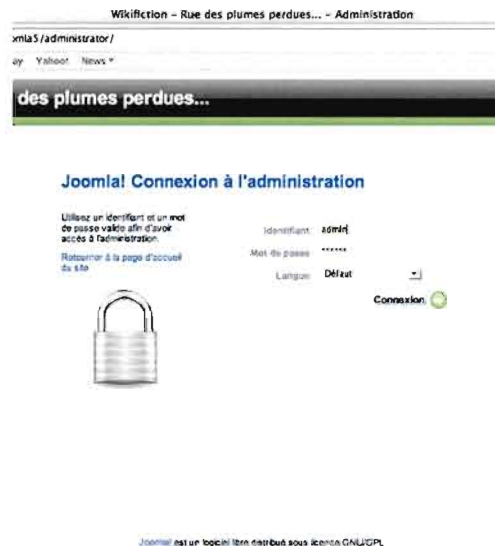


Figure 4.38

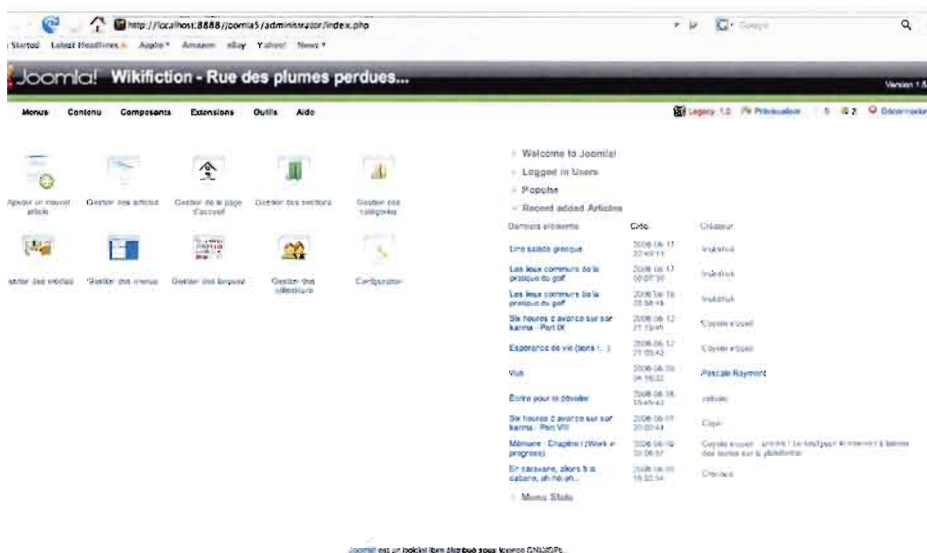


Figure 4.39

C'est grâce à elle que nous installons les composants (fig. 4.42), modules (fig. 4.41) ou plugins de notre choix et les configurons de façon rudimentaire ou dans un premier temps. Les feuilles de style (*templates*) (fig. 4.40) et fichiers langues de la plateforme sont aussi installés via cette interface. Les sections et catégories sont aussi déterminées grâce à l'interface de l'administrateur. La création des différents utilisateurs et administrateurs (fig. 4.43) se fait aussi au même endroit. Les menus principaux, qui en fait sont les entités

logicielles qui génèrent sur le serveur la page html à la demande du fureteur du client, se configurent aussi via cette interface. Il en va de même pour les paramètres généraux de la plateforme, serveurs smtp, cache, délais de connexion, droits d'accès des droits d'accès des utilisateurs qui seront créés automatiquement (fig. 4.44), etc.

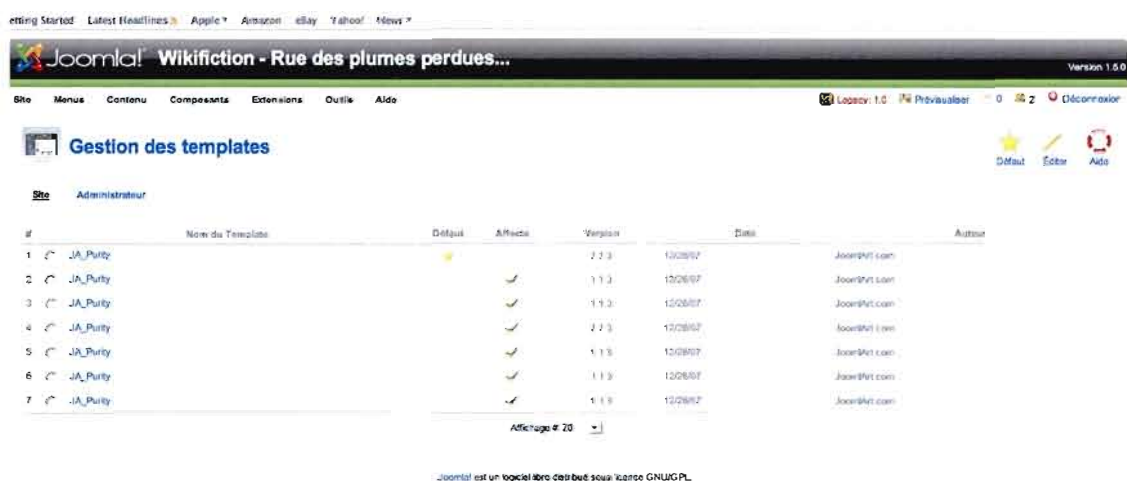


Figure 4.40



Figure 4.41



Figure 4.42



Figure 4.43



Figure 4.44

Ce qui ne peut être configuré ou modifié via cette interface doit alors l'être directement dans le code. Et nous avons beaucoup eu à opérer à ce niveau. La très grande majorité des fichiers

que nous avons dû modifier étaient des fichiers .php. Qu'il s'agisse d'index, de fichiers langues, de composants ou modules ou encore de sous-éléments constitutants, mais il y eut aussi des fichiers JavaScript .js, et .css, .xml, .png, .gif, .jpg, .txt, .ini. Cette modification de fichiers s'est effectuée au fil de longs mois : en faire ici l'énumération détaillée serait impossible.

Pour terminer, il faut mentionner que les fichiers .fla (fig. 4.45) résultent de notre programmation et qu'ils sont incrustés en tant qu'objet .swf soit dans une page html, (index.html pour l'intro) ou soit dans les index.php (fig. 4.46) des différentes feuilles de style des sections pour la plateforme.

Notons que le mouvement latéral du fond d'écran est inspiré d'un script .fla expliqué dans un cours de programmation Action Script 2.0 trouvé sur le Web.

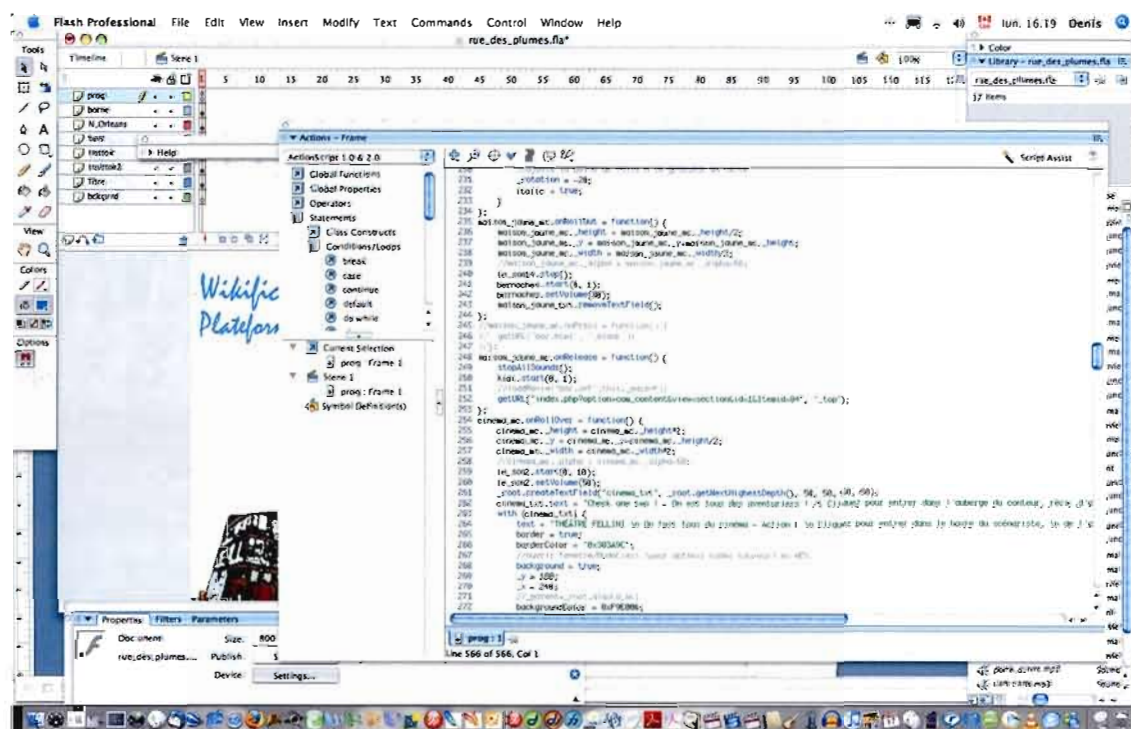


Figure 4.45


```
<body id="bd"><?php echo $tmpTools->getParams(URL_TOOL_FONT);?> <?php echo $tmpTools->browsers();?> </a>  
<a name="top" id="Top"></a>  
? <ul class="accessibility">  
    <li><a href="#ja-content" title="">?php echo JText::_(("Skip to content"));?></a></li>  
    <li><a href="#ja-mainnav" title="">?php echo JText::_(("Skip to main navigation"));?></a></li>  
    <li><a href="#ja-col1" title="">?php echo JText::_(("Skip to 1st column"));?></a></li>  
    <li><a href="#ja-col2" title="">?php echo JText::_(("Skip to 2nd column"));?></a></li>  
? </ul>  
  
<div id="ja-wrapper">  
[!-- BEGIN: HEADER --]  
<div id="ja-header-wrap">  
    <div id="ja-header" class="clearfix" style="background:>  
  
        <object classid="clsid:D27CDB6E-960B-11CF-9608-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,2,0">  
            <param name="movie" value="index.swf">  
            <param name="src" value="http://multimedia.uqam.ca/ea/trise06/dayan/wiki/fiction/intro/rue_des_plumes_petite.swf">  
            <param name="quality" value="high">  
            <param name="bgcolor" value="#000033">  
  
            <embed src="http://multimedia.uqam.ca/ea/trise06/dayan/wiki/fiction/intro/rue_des_plumes_petite.swf" quality="high" pluginspage="http://www.macromedia.com/>  
</object>  
  
? <!--  
  
        <object classid="clsid:D27CDB6E-960B-11CF-9608-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,2,0">  
            <param name="allowscriptaccess" value="sameDomain" />  
            <param name="movie" value="header.swf" />  
            <param name="quality" value="high" />  
            <param name="bgcolor" value="#000033" />  
            <embed src="header.swf" quality="high" bgco<br/>ld="#000033" />  
            <?php if($this->direction == "rtl") echo 'left'; else echo 'right';?>  
        </object>  
-->  
? <!--  
  
        <div id="rue"></div>  
  
        <object classid="clsid:D27CDB6E-960B-11CF-9608-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,2,0" wid<br/>th="100%" height="100%">  
            <param name="allowscriptaccess" value="sameDomain" />  
            <param name="movie" value="header.swf" />  
            <param name="quality" value="high" />  
            <param name="bgcolor" value="#000033" />  
            <embed src="header.swf" quality="high" bgo<br/>ld="#000033" />  
        </object>  
  
        <object classid="clsid:D27CDB6E-960B-11CF-9608-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,2,0" widt<br/>th="100%" height="100%">  
            <param name="allowscriptaccess" value="sameDomain" />  
            <param name="movie" value="header.swf" />  
            <param name="quality" value="high" />  
            <param name="bgcolor" value="#000033" />  
            <embed src="header.swf" quality="high" bgo<br/>ld="#000033" />  
        </object>  
-->  
? <!--
```

Figure 4.46

4.3 Expérimentations

4.3.1 Avant la plateforme...

Dans le cadre de notre projet, il nous a fallu procéder à une expérimentation beaucoup plus consistante et laborieuse que nous ne l'aurions cru au départ.

Dans le cas de notre plateforme, dû à son interactivité, à la protection de contenu qu'il offre et à son taux de compression (donc de transmission) avantageux, au départ, une interface Flash 8.0 et une programmation Action Script 2.0 se sont imposées à notre esprit.

Flash permet le dynamisme au niveau de l'image et ajoute une dimension sonore interdite au html statique. Le cours d'interactivité nous a d'ailleurs offert un bon aperçu des possibilités de la combinaison Flash/Action Script. Par ailleurs, jumeler Action Script avec PHP pour accéder aux données stockées dans MySQL n'est pas une simple tâche.

Du côté serveur, nos recherches sur les plateformes déjà existantes nous ont rapidement convaincu que la combinaison la plus largement répandue était aussi celle qui convenait le

mieux à nos besoins, soit celle de l'*Open source* Php/MySQL. Entre autres en raison de la documentation disponible et des scripts *Open source* ou tutoriels qui sont offerts sur le Web et susceptibles d'aider à la construction de la plateforme.

La première étape de notre exploration fut d'étudier les plateformes offertes sur Internet, telles que : Dotclear, B2Evolution, Spip, Drupal, Tiki-Wiki... Nous avons aussi procédé à des recherches et téléchargements de scripts ou tutoriels Action Script 2.0 (droits ouverts) susceptibles de nous aider à concrétiser les fonctionnalités souhaitées pour la plateforme.

Parallèlement, une alternative à une laborieuse configuration de php – apache – mysql nous sembla de télécharger l'ensemble (*package*) Wamp (Windows-Apache-MySQL-Php) et de l'installer sur notre serveur Microsoft. Tout s'est bien déroulé jusqu'à ce que nous tentions d'installer la plateforme préprogrammée Tiki-Wiki, qui est celle pour laquelle nous avions opté comme plateforme de soutien de notre maquette et que nous souhaitions utiliser en tant que moteur pour l'articuler.

Nous nous sommes arrêté sur ce choix à cause de flexibilité de Tiki-Wiki et surtout en raison de ses capacités wiki. De plus, elle présentait l'avantage d'une ligne de commande en format long (php?nom=&&pass=&&...), ce qui nous semblait plus facilement exploitable pour converser avec d'autres scripts Action Script 2.0 qui, eux, émettraient les requêtes à partir du fureteur client.

Hélas, malgré l'intégrité des tables de la base de données (fig. 4.47), toutes nos installations se sont révélées non fonctionnelles en raison de problèmes d'allocation de mémoire. Problèmes que nous ne sommes pas parvenu à solutionner (fig. 4.48 à 4.50).



Figure 4.51

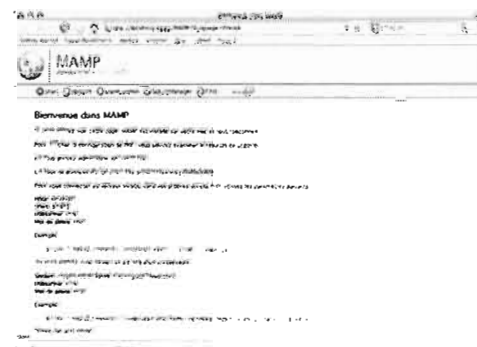


Figure 4.52

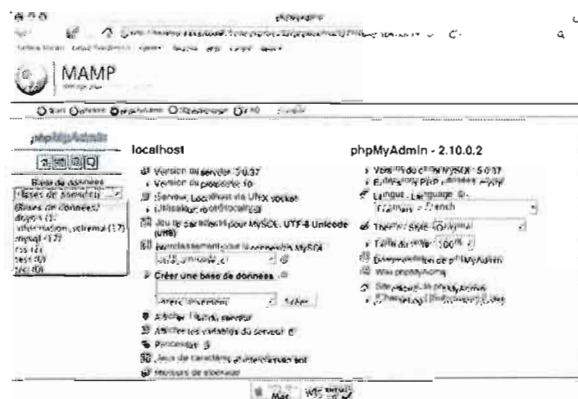


Figure 4.53

Nous avons réinstallé Tiki-Wiki, avec succès cette fois (fig. 4.54).



Figure 4.54

Par ailleurs, tout en développant notre maquette (fig. 4.55 et 4.56), entre autres à partir de scripts et tutoriels obtenus dans l'Internet...



Figure 4.55

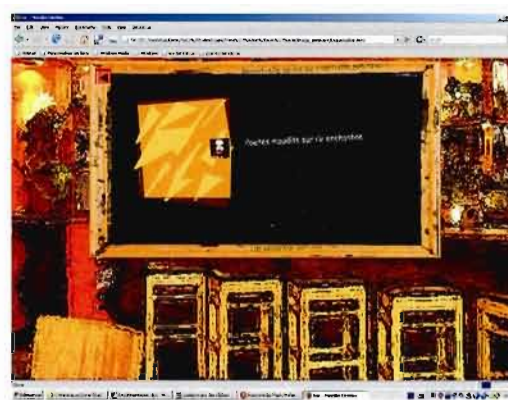


Figure 4.56

Nous avons cru possible de poursuivre le processus de programmation en Action Script 2.0 jusqu'à la gestion intégrale des données qu'opérerait ultérieurement la plateforme ...

Nous avons donc commencé à coder ou à modifier des scripts ouverts en PHP et à construire des tables dans la base de données qui articuleraient les maquette et plateforme (fig. 4.57 et 4.58).

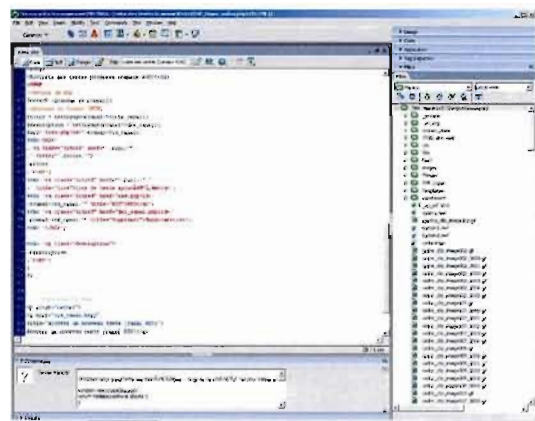


Figure 4.57

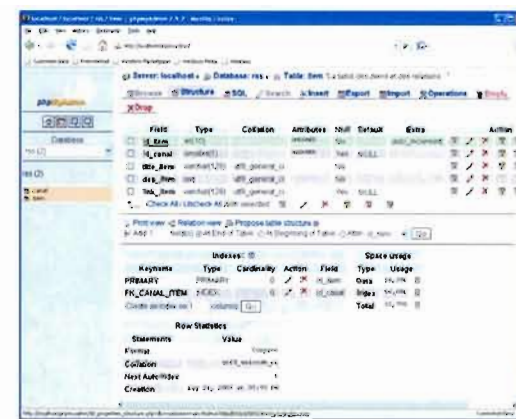


Figure 4.58

Notre maquette est le résultat des efforts qui ont été investis dans cette direction :

(http://multimedia.uqam.ca/emaitrise06/doyon/image_seminaire/esquisse/maquette.html).

Sauf qu'en plus de devoir faire face à problèmes récurrents de connexion, force nous a été de constater que nous nous engageons dans une voie beaucoup trop ardue, compte-tenu de nos maigres connaissances en programmation ou ressources financières pour nous prévaloir

d'une aide professionnelle. Il est devenu évident que nous ne pourrions produire tout le code nécessaire à la saisie, au transfert, à la modification ou au stockage des données tel que nous avons pendant un temps cru possible de le faire. Ce qui est normal. Des milliers de programmeurs bénévoles (amateurs et professionnels) ont été nécessaires pour réaliser n'importe laquelle des plateformes étudiées; il est insensé de croire qu'une personne seule puisse parvenir à un résultat comparable. Dans un délai aussi court, qui plus est !

Tel que suggéré par notre directeur de maîtrise, Jean-François Renaud, nous sommes revenu à l'alternative d'utiliser une plateforme déjà opérationnelle avec un noyau stable autour duquel, par la suite, il nous serait loisible de broder une spécificité propre à notre intentionnalité.

Tiki-Wiki nous apparaissant trop abscons dans son fonctionnement, nous avons repris nos recherches et, après une courte hésitation entre Drupal et Joomla, avons opté pour cette dernière, Joomla nous apparaissant plus souple et malléable que Drupal, entre autres dans sa présentation visuelle.

Notre première installation réussie fut celle de notre prototype; nous utilisons le noyau 1.0.13 (fig. 4.59).



Figure 4.59

<http://multimedia.uqam.ca/emaitrise06/doyon/joomla/>

Puis nous avons successivement installé les noyaux 1.5 en développement suivants :

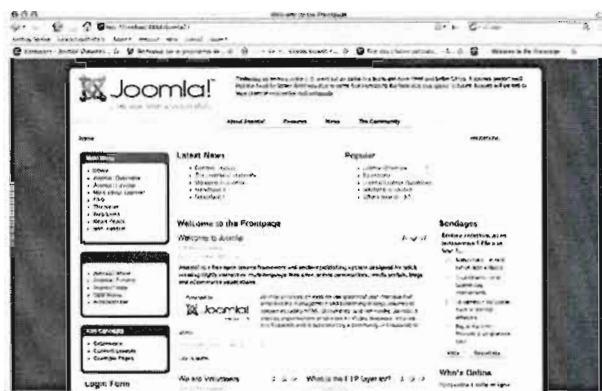


Figure 4.60

Joomla 1.5.RC2 (local seulement) (fig. 4.60).



Figure 4.61

Joomla 1.5RC3 (*Takriban*) (fig. 4.61).

Local et <http://multimedia.uqam.ca/emaitrise06/doyon/joomla3/>.



Figure 4.62

Joomla 1.5RC4 (*Karibu*) (fig. 4.62).

Local et <http://multimedia.uqam.ca/emaitrise06/doyon/joomla4/>.



Figure 4.63

Et finalement, lors de la sortie de la version stable de Joomla 1.5 (*Stable Release 1.5.0 (Khepri)*), nous avons réinstallé, puis avons entrepris la transformation et la singularisation de la plateforme (fig. 4.63) : <http://multimedia.uqam.ca/emaitrise06/doyon/wikifiction1>.

Sonore

Nous avons aussi expérimenté dans la sphère sonore avant de produire des maquettes dont nous nous sommes scrupuleusement inspiré dans l'élaboration de la dimension sonore de notre plateforme.

- http://multimedia.uqam.ca/emaitrise06/doyon/Son_echantillons/Denis_Doyon_son/s_ons/dewplayer_files/objets_sonores.mp3
- http://multimedia.uqam.ca/emaitrise06/doyon/Son_echantillons/Denis_Doyon_son/s_ons/dewplayer_files/maquette_son_bar.mp3
- http://multimedia.uqam.ca/emaitrise06/doyon/Son_echantillons/Denis_Doyon_son/s_ons/dewplayer_files/maquette_sonore_rue.mp3

4.3.2 Après la plateforme...

Évidemment, tous les modules, composants, plugins, éditeurs et systèmes de la plateforme ont été installés, configurés ou testés un par un. D'abord sur notre serveur local, ensuite, lorsque les tests étaient concluants, sur le serveur multimedia. Des problèmes spécifiques à une plateforme ont souvent dû être résolus, par exemple, des droits d'accès qui se modifiaient

subitement à la baisse sur le serveur <http://multimedia.uqam.ca> et qui rendaient les modules ou composants inopératoires.

Pour éprouver les fonctionnalités en profondeur, nous avons créé différents types d'utilisateurs avec divers droits d'accès. Ainsi, nous nous assurons que les fonctionnalités proposées seraient valides pour tous les profils d'utilisateur, ou le contraire parfois.

Enfin, la dernière étape fut une de migration sur le serveur commercial de Likuid.com à WWW.WIKIFICTION.CA et la résolution de tous les problèmes qui s'en sont une fois de plus ensuivis. Plusieurs modules ou composants ont cessé de fonctionner (carrousel, recherche, sondages, cache (donc toute forme de syndication), etc. Certains ne fonctionnent toujours pas et nous avons dû nous y résigner.

4.4 Groupes témoins et évaluation de la plateforme

4.4.1 Communautés

Nous avons publié l'existence de notre plateforme auprès d'une clientèle cible de blogueurs il y a un mois et demi seulement. Déjà nous avons 27 utilisateurs (fig. 4.64) qui se sont inscrits dans la communauté; 27 communautés dont certains ont déjà soumis des ajouts, exclusivement de nature littéraire pour le moment. Tous se sont enregistrés par la procédure automatique.



Figure 4.64

4.4.2 Wikilecteurs

Bien qu'il soit très tôt pour pouvoir présumer de l'impact ou de l'intérêt que suscitera le projet sur le long terme, nous pouvons d'ores et déjà observer une croissance continue dans la fréquentation du site. De 5 visiteurs différents quotidiens qu'il était à la mi-juillet, ce nombre atteint les 70 un mois plus tard (tableau 4.1). En moins de deux mois, 400 adresses ip différentes ont été répertoriées sur la machine à contenu (tableau 4.2). 26 000 pages ont été vues dans l'ensemble selon le compteur de visites (qui a été démarré à 100 000) inclus dans la plateforme Joomla. Ce chiffre est vraisemblablement exagéré et il comptabilise en plus les visites de tous les robots des moteurs de recherche (Googlebot, etc.)... Mais il témoigne néanmoins d'un intérêt réel des wikilecteurs pour la plateforme ou son contenu. Il est tout à fait permis d'espérer une diffusion du projet via la publicité du bouche à oreille, et que la machine à contenu fasse encore plus d'adeptes, du moins en tant que public ou wikilectorat, dans les mois ou années à venir. Surtout si on consacre un minimum de temps et énergie à la dynamiser par des contributions, suggestions de projets collaboratifs ou catégories supplémentaires.

Tableau 4.1

Nombre de visiteurs différents par jour

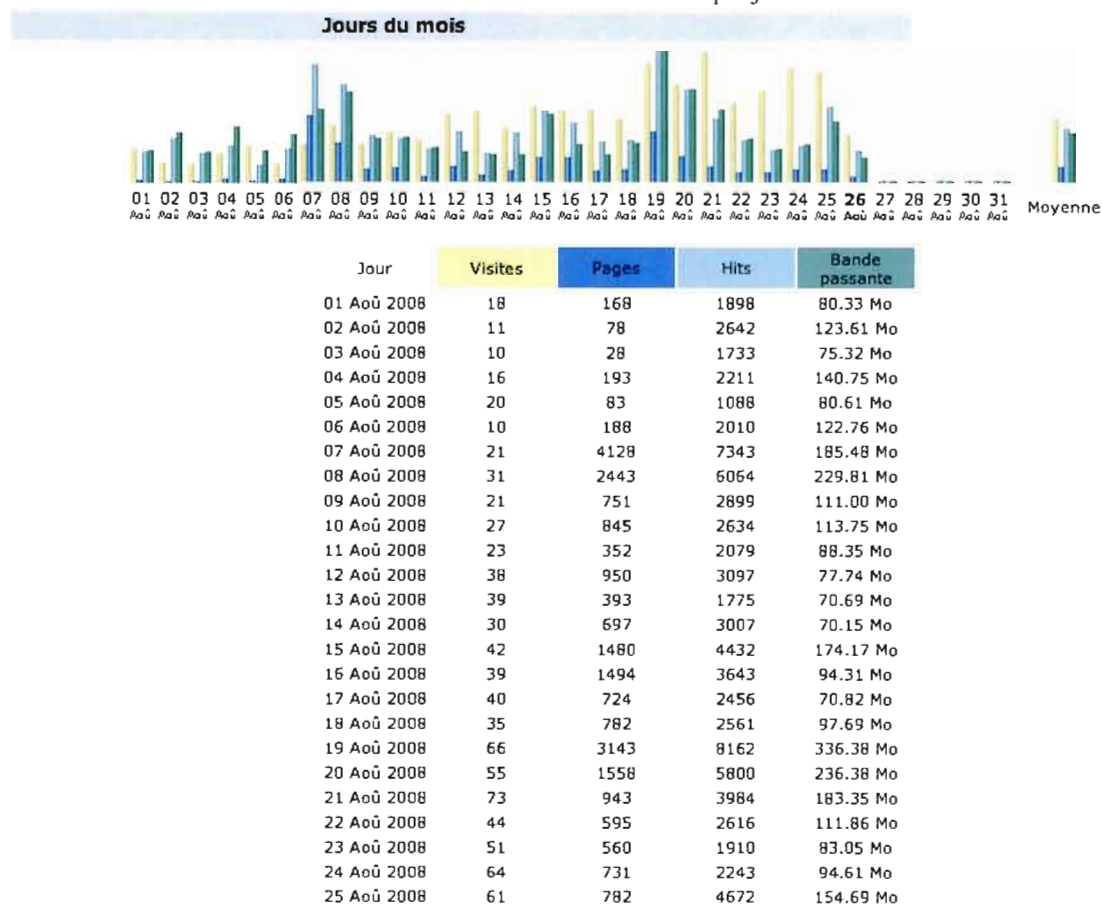
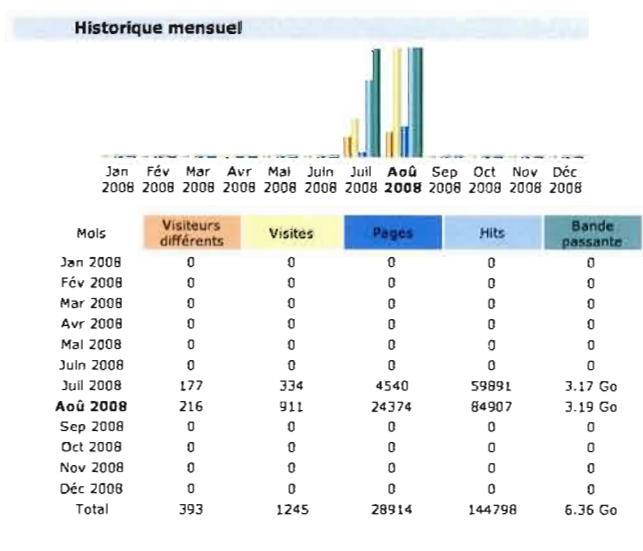


Tableau 4.2



4.4.3 Activités

Pour le moment, les ajouts se restreignent au format littéraire et n'ouvrent encore aucune porte à la collaboration. La plateforme opère présentement tel un blogue; un blogue spécialisé dans une création littéraire aux genres diversifiés, seul élément qui la différencie d'un projet comme Coïtus impromptus.

L'espace wiki, pourtant fonctionnel, n'a pas encore été utilisé. Est-ce en raison de l'enregistrement obligatoire auquel il faut se soumettre pour y accéder, ne serait-ce qu'en mode de lecture ? Désintérêt pour la chose, les projets proposés ou, à l'inverse, qui n'ont pas encore été proposés ? Trop haut niveau de technicité qui est requis pour l'écriture wiki en comparaison de l'écriture WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) des éditeurs des autres sections ou activités de la plateforme ? La disposition visuelle du module qui rend l'évolution étouffante dans la section wiki ?... Il est difficile de répondre à ces questions. Il faut préciser que le module d'écriture wiki comporte un *bug* que nous n'avons pas encore réussi à solutionner : il n'apparaît qu'au deuxième chargement de la section Auberge Wikifiction ou si on accède à la page principale du wiki (*Main Page*) par le menu Auberge Wikifiction à gauche. Est-ce suffisant pour décourager une communauté naissante au complet ?

L'espace forum est encore peu utilisé lui aussi, mais on a tout de même laissé quelques messages, entre autres de propositions d'améliorations de la plateforme ou d'ajouts possibles de sections.

Le composant vidéo, malgré son parfait fonctionnement, n'a quant à lui été utilisé que par l'auteur du projet, principalement à des fins de tests. On le boude complètement. Ou peut-être les communauteurs n'ont-ils encore aucun film ou séquence vidéo qu'ils souhaitent partager avec la communauté.

Quelques communauteurs ont utilisé le système de commentaires de temps à autres et plus rarement encore s'en est-on servi pour évaluer l'ajout d'un communauteur. Par contre, on utilise plus abondamment l'option d' « Ajouter en tant que favori ».

Il semble de plus que les communauteurs hésitent à s'enregistrer en arrivant sur la plateforme s'ils n'ont pas l'intention arrêtée de proposer un ajout et préfèrent se cantonner au statut plus passif et anonyme de wikilecteur. Le module du Parloir (*Chat*, *Shoutbox*) devait offrir une interaction même aux wikilecteurs non-enregistrés, mais la publicité intempestive (*spam*) nous a obligé à faire marche arrière et n'admettre que les communauteurs enregistrés. Il a lui aussi été utilisé à quelques reprises, mais pas de façon régulière.

L'intégralité et l'intégrité des données sont quant à elles assurées par la sauvegarde régulière de la base de données par ses administrateurs via phpMyAdmin.

CONCLUSION

Nous pouvons conclure que notre projet constitue une réussite, en partie du moins. La machine à contenu que nous nous proposons de réaliser et de mettre en ligne existe bel et bien aujourd'hui. Elle répond dans ses fonctionnalités à tous les points qui avaient été énumérés dans l'énoncé d'intention. Elle fonctionne sous deux modes de motorisation distincts, couvrant ainsi tout le registre de l'écriture, voire de la création collaborative. Elle contient de surcroît un éventail de fonctionnalités satellites qui étend la gamme de la communication qu'elle offre à la communauté. Elle est caractérisée sur le plan esthétique et compositionnel par une cohésion harmonieuse qui rendent son utilisation efficace et agréable, voire naturelle. Elle propose un cadre et une organisation judicieux et se déploie avec logique et à-propos dans son arborescence. Elle répond aux normes de sécurité d'un projet du genre et garantit l'intégrité comme l'intégralité des données. Son volet multimédia agrmente son utilisation sans trop alourdir l'interface et il nous semble lui aussi tout à fait pertinent. Réussite donc sur le plan de sa réalisation, en grande partie grâce au choix du noyau du CMS Joomla à partir duquel nous avons construit notre machine à contenu.

Bien que notre projet propose tous les outils nécessaires pour atteindre sa finalité communicationnelle, on ne peut pour autant conclure qu'il ait atteint les buts qu'il se fixait. La pauvreté des résultats obtenus par l'observation de l'utilisation de la plateforme ne nous permet en fait de conclure quoi que ce soit. Il est beaucoup trop tôt pour constater un échec ou une réussite. Certains résultats sont encourageants et prometteurs, comme la croissance de la fréquentation par les wikilecteurs et la participation de certains communauteurs; d'autres, par ailleurs, comme le complet désintéressement des volets wiki et vidéo par les créateurs, laissent songeur. Ce manque d'enthousiasme vis à vis la fonctionnalité wiki particulièrement découle-t-il d'une articulation ou intégration maladroite de notre part, de l'absence jusqu'à ce jour de projets rassembleurs ? Est-ce le manque de temps, notre rythme

de vie trop rapide qui retient les créateurs d'investir dans les projets créatifs collaboratifs dont l'essence n'est, après tout, que ludique ou dont la réussite, voire l'achèvement, sont trop incertains, contrairement aux créations individuelles ? Peut-être ce désintérêt relève-t-il d'une vérité plus profonde encore et, tel que l'a exposé Phil McArthur,

*"Collaborative internet novel writing does not work.
People never stick to the established facts of the story.
People are not interested in writing the story once it has been established.
It might be possible if you had 50 talented authors in one room working together on a collaborative novel.
But open it up to the 'public', and it is doomed.
This is fact, learned by experience."* (Phil McArthur – Novel Twists).

l'écriture fictionnelle de forme ouverte et qui se déploie via l'Internet ne fonctionne tout simplement pas, ou n'intéresse qu'au plan théorique ?

Notre projet, dans son état actuel, ne peut prétendre apporter une réponse à ce questionnement. Il n'en a ni l'envergure, ni la possibilité, encore moins la prétention. Nous avons jeté un pavé supplémentaire dans la mare de l'écriture et de la création collaborative et nous observerons les vagues si elles naissent. Nous constatons, comme nous nous en doutions, que la réalisation d'une plateforme opérationnelle permettant l'écriture collaborative n'est qu'une première étape à la finalité qu'elle se propose de servir ou d'atteindre. Tout un travail de diffusion, d'encouragement et d'incitation reste à faire pour la création d'une communauté active, pour générer ce *happening* ou cette convergence des volontés dans des projets de création collaboratifs.

Nous nous proposons donc de poursuivre la diffusion, l'entretien et l'observation de notre machine à contenu tant et aussi longtemps que des signes incontestables d'échec n'auront pas été émis de la part des utilisateurs et de la communauté, ce qui n'est pour le moment pas le cas. Nous espérons que les variations saisonnières de la fréquentation d'Internet participeront à un achalandage accru dans les prochains mois et, de ce fait, à une augmentation de la participation, entre autres sur le plan de la création collaborative et collective.

RÉFÉRENCES

Bush, Vannevar. 1945. « *As We May Think* » in *The Atlantic Monthly*, 176(I), pp. 101-108

Chion, Michel. 1991. *L'art des sons fixés ou la musique concrètement*, Fontaine, France : Éditions Metamkine.

Deleuze, Gilles, et Félix Guattari. 1980. *Mille plateaux*. Paris, France : Éditions de Minuit. 645 p.

Guattari, Félix. 1989. *Cartographies schizoanalytiques*. Paris, France : Galilée. 339 p.

Lévy, Pierre. 1994. *L'intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace*, 9 bis, rue Abel-Hovelacque, Paris, XIIIe, France : Éditions La Découverte. 245p.

McLuhan, Herbert Marshall. 390 p. *Pour comprendre les medias : les prolongements technologiques de l'homme*, Montréal : Hurtubise HMH, 390 p.

Merleau-Ponty, Maurice. 1976. *Phénoménologie de la perception*. Paris, France : Gallimard. 531 p.

Murray, Janet H. (Horowitz). 1997. *Hamlet of the Holodeck - The future of narrative in cyberspace*. New-York : Free Press. 324 p.

Nelson, Theodor H.. 1981. *Literary Machines : The Report on, and of, Project Xanadu, concerning Word Processing, Electronic Publishing, Hypertext, Thinker-toys, Tomorrow's Intellectual Revolution, and certain other topics including Knowledge, Education, and Freedom*. Publié à compte d'auteur.

Paquin, Louis-Claude. 2006. *Comprendre les médias interactifs*. Val-d'Or, Québec, Canada : Isabelle Quentin éditeur, 538 p.

Schaeffer, Pierre. 1966. *Traité des objets musicaux : essai interdiscipline*. Paris, France : Éditions du Seuil.

Webographie

Écoute

- Michel Chion : <http://www.michelchion.com> ou (http://www.michelchion.com/v1/index.php?option=com_content&task=view&id=32&Itemid=52)
- <http://www.electrocd.com/fr/cat/>
- http://www.electrocd.com/en/cat/imed_9631/pistes/
- <http://kalerne.net>
- <http://cec.concordia.ca/econtact/Women%20in%20ea/westerkampCD.html>
- Rencontre 2006 Volubis, Paysages sonores : <http://www.volubilis.org/PAYSAGES-SONORES-de-la-perception.html>
- <http://www.arteradio.com>
- <http://www.webetson.com>
- <http://www.sonosapiens.com>

Textes

- Éléonore Bak : <http://www.eleonorebak.eu/pages/Lepaysagesonore.html>
- Yannick Dauby : <http://72.14.205.104/search?q=cache:bzbDDjTat10J:kalerne.free.fr/textes/yannick/pspartages/3contexte/31paysagesonore.html+%22paysage+sonore%22&hl=fr&ct=clnk&cd=1&gl=ca>
- Encyclopédie canadienne de la musique : <http://www.thecanadianencyclopedia.com/index.cfm?PgNm=TCE&Params=Q1ARTQ0003743>
- Cordemais écoute l'électricité : <http://volumecollectif.free.fr/cordemais/spip.php?article49>

CONTENU DU DVD

- Documentation sonore et visuelle
- Code de programmation (l'ensemble de la plateforme – 200 Mo)
- Texte complet du mémoire en format .pdf

Wikifiction - Rue des plumes perdues...
Plateforme d'écriture et de création collective



Téléchargez le plugin Flash d'Adobe

Suivez l'intro ...



Sorry We're
CLOSED